昭和62年5月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第5号通巻7号

NG

namco COMMUNITY MAGAZINE

月刊エヌジー

MAY 5

いっきに、上昇気流！



●特 集
ナムコ・ポスターグラフィティー

●FCゲーム
ファミリージョッキー
さんまの名探偵

●特集/ヒューマン・スペシャル
ジョージ・ルーカス

●新連載
超能力講座

●新発売
スーパーゼビウス
ソフトビニール・モデルキット
ナキゴエ アテルくん

誌面一新!! 期待に応えて増ページ

namco COMMUNITY MAGAZINE

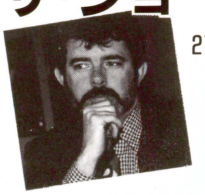
CONTENTS 1987 MAY NO. 5

THE SPECIAL



●80年代はビデオ・ゲームの黄金時代。美しいポスターにのって、パックマンがゼビウスがそして、ポールポジションが……いっきにみんなのパワーが甦ってくるぞ。

THE HUMAN SPECIAL



IT'S NEW

ENTERTAINMENT

TOPICS

VOICE OF PLAY

FROM STAFF

◎今月は一挙に？ってほどでもないけど増ページして、内容も少し濃くなったと思います。NGスタッフも心機一転はりきっていますので読者のみなさんも、どんどんハガキを送って参加するようにしてくださいネ。NGはみんなのものだからさ。（NG編集室）

NG郵送方法

発行は毎月25日すぎ。(一部地域では少し遅れることがあります）全国のナムコ直営店か玩具店で入手してください。直接ナムコに申し込む場合は200円分切手を同封して「NG○月号お届け係」まで送ってください。
※郵送、配布は最新号のみで、バックナンバーは受けつけておりません。ご了承ください。

STAFF Chief Editor 蝦名規功・Editorial Director 北原香里・Editor 杉本郁子・Editorial Writer 片山紳介・Art Director 丸樹正治・Photogrgher 塚田康和 Editorial Assistant 金子恭子

ragh · pecial

namco 80's

ポスターグラフィティ

今までにいくつものゲームが生まれた
そして、何枚ものポスターが
キミたちの心をくすぐった……
だから今、ポスターグラフィティ

あのころが、
よみがえってくる



ゲームに夢中！ の女のコたちが急増
〈マッピー〉1983年



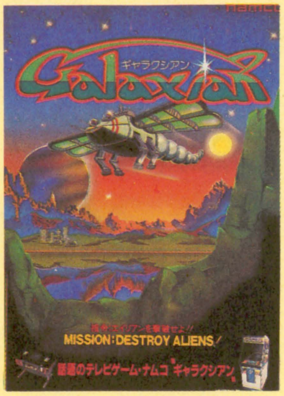
あの人気者マッピーが、アーケード・ゲームになったのだ。ニャームコという大猫の子分たち、ミューキーズを上手によけながら、どれだけ宝物を集めるか!? トランポリンというモノ言う小道具が登場したのだった。

本物のテクニックを見事に再現！
〈ポールポジション〉1982年



コーナー前、適度な減速、カウンターあてて4輪ドリフト……と、今までのドライビングゲームとはケタ違いの、本物テクニックがモノを言う、〝ゲーム〟と言うより〝シミュレーション〟。大人たちも夢中になったのだ。

最大の攻撃は防御である、と教えてくれた
〈ギャラクシアン〉1979年



第1期TVゲームブームにドーンと追い打ちをかけたのがこれ。シューティングものでガンガン攻めてくる敵との攻防戦。さらにカラー画像で宇宙の立体感もグーンとアップ。宇宙船のパイロット感覚も教えてくれたんだ。

あまりの出来具合に伝説さえ生んだ…
〈リブル・ラブル〉1983年



かなりの高次元で完成されたゲームである。おかげで、「とっても良くできてるけど、ファミコンにはできないゲーム」という伝説さえ生まれて、現在に至っている。C.G.で描かれたポスターも好評だったのです。

シューティング+ストーリー性で不朽の名作登場
〈ゼビウス〉1982年



これぞゲーム史上に残る名作。地上と空中2方面にわたるターゲット、敵キャラのバリエーション、そしてストーリー性、とゲームの世界観をいっぺんに拡げたのだ。ゲームミュージックにも大きな影響を与えたのだった。

世界に誇る人気キャラに成長！
〈パックマン〉1980年



設定から展開、キャラクターのフンイキまで何から何まで新しく、日本中のゲームセンターに新風をまき起こしたパックマン。それだけじゃなく、世界的な人気キャラクターにまで成長して1人歩きをはじめてしまった！

もっと高度なハイテクニックを身につけろ
〈ポールポジションII〉1983年



ポールポジションに、コース選定のできる機能が加わり、より高度な技術を磨ける〝II〟が登場。レースカーがビッグウェイヴに乗ってるポスターにも、最先端の合成印刷技術・トータルスキャナー方式が使われたのだ！

かわゆいキャラが人気を集めた
〈ディグダグ〉1982年



どんどんエスカレートするシューティングものの一方で、こんなコミカルなキャラクターたちへの人気も上昇しはじめた。敵をやっつける方法も、かわいくエイッ！ といったバリエーションが増えたんだ。

ロボットも頭を使いはじめた！
〈マッピー〉(ロボット)1981年



どんな迷路にまよいこんでも、その小さな頭脳をフルに使って、自分の力で脱出してしまう、というかしこいロボットがマッピーくん。その偉大な力は、センサーによるところが大きかったのであります。

namco80'sポスターグラフィティ



んー、シブイ。ロボットがこんな情緒をもち始めたらスッゴク楽しいと思ってしまう。このポスターはナムコのイメージ・ポスターとして作られたモノなんだけど、とっても評判が良かったんだぞ、キミィ。

●80年代ってどんな時代なんだろう。ナムコが提唱する『21世紀は精神性の時代だ』ということが正しいとすれば、きっとそれは『精神性の時代へのステップのとき』なんだろうね。

だって、ここに並んだポスターを見てごらんよ。心がとっても暖くなって思わずニッコリしてしまわないかい?

ゲームの難しさにイライラしたこと、あの頃の自分……いろんなことがフラッシュバックしてくるよね。たぶんナムコ・ファンの君のことだから、どのポスターを見てもそんな感じなんじゃないかな。

でも、ここでチョットおわびをしなくちゃならないんだ。それはゲーム全機種のポスターをこの特集に載せることができなかった、ということ。ここに載っていないゲームに青春を燃やした君、ゴメンネ。

ところで、『精神性の時代』っていったいなんなんだろう。難しいことは、ボクらNG世代には分からないけど、きっと素敵な時代に違いないということだけは感じない?

それは、現在の物質中心の文化から、心の在りかたを大切にした文化に移り変わっていくってことなんじゃないかな。

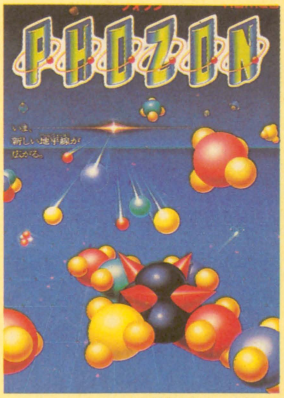
ナムコのスローガン〝『遊び』をクリエイトする〟という言葉も、そんなところから来ているんだ。

だからナムコは情緒とハイテクの融合をとっても大切にしているんだ。だって、いくら文明が進歩したって、人間の心が通わない無機質なものだったらつまらないじゃないか。

ナムコから生まれるものには全部物語がある――こうNG編集部は言いきっちゃいたいね。だからみんなもナムコを踏み台にして、より多くの夢と遊びを自分たちの手で創造していって欲しいんだ。ナムコも負けずにハッスルしちゃうからさ。

情緒を大切にして、どんなことにも真剣に取り組む姿勢――これをボクらは『遊び』と呼びたいね。

知る人ぞ知る。幻の名作とはこいつの事だ!
〈フォゾン〉1983年



宇宙を創っている源(みなもと)……分子と分子の結びつき、原子、核……ゲームのフィールドは果てしなく拡がるのだった――と、こんなゲームもあったんだ。知ってるキミは、なかなかの通、と言ってもいいだろう!

ようこそ、パックマンの国へ!!
〈パックランド〉1984年



大人気パックマンのバリエーションもの。ボタンで進み、レバーでジャンプ、という操作方法には、最初とまどった人たちも慣れればなかなか……という声も多かった。奥行きのある背景が、ちょっといい感じ、の作品。

合体ワザが一味違うシューティング
〈ギャプラス〉1984年



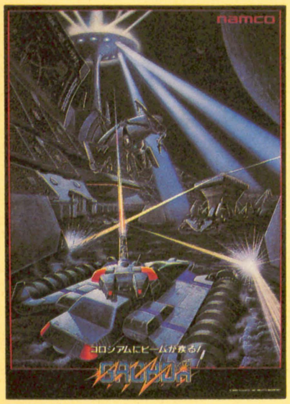
あのギャラガがパワーアップして再びよみがえった! ブラスターヘッドを手に入れて味方の機に合体させりゃこっちもパワーアップできる、というワザが、シューティングゲームの幅をひろげてくれたんだ。

後世に残るロールプレイングの傑作
〈ザ・タワー オブ ドルアーガ〉1984年



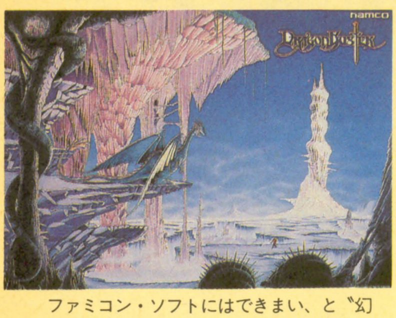
ゲームセンターに登場した、初めての本格的アクションロールプレイングゲームがこれ。ジオラマと写真を合成して作ったポスターもアメリカン・コミックス風で人気が高かった。ギルは今だに〝キャラ人気〟のトップクラス。

コンピューター・バトリングを実体験
〈グロブダー〉1984年



舞台は、コンピューターがマシンを操作するという将来とってもありそで、ありそな世界。ナムコのゲームにはＳＦの心がいっぱいつまっているんだなあ……とシミジミ思ってしまうのでありました。

壮大な世界観の中にドラゴン伝説誕生
〈ドラゴンバスター〉1985年



ファミコン・ソフトにはできまい、と〝幻のゲーム〟の代名詞を持っていたドラゴン・バスター。この美しいポスターの色使い、実は水彩絵具で描かれたものなのだ！ ゲーム、ポスターともに後世に残る名作と言えます。



出た！ エモーショナル・トイ・シリーズ。このポスターは今回の特集の中ではちょっと異彩をはなっているけど、これもナムコなんだ。でも基本ポリシーは一緒。違うのは表現方法だけなんだよね。

１９８７年に80年代を振り返るなんて、おこがましいぃっ！ なんて言わないでくれ。だって、80年代はビデオ・ゲームの草創期であり、黄金時代なんだからさ。

あのパックマンが生まれ、ゼビウスが生まれた年代なのだ。これはひょっとしたら、60年代70年代のビートルズにも匹敵するほど世の中を揺るがした金字塔なのかもね。

そして、今絶調期を迎えているファミコンだって80年代に生まれちゃったんだから、もう80年代にこの世に生を受けていることに感謝感激あめアラレちゃん。

ゲーム制作者の技術とハードの進歩も飛躍的だったもんね。それはもう初期のゲームを見てくれればハッキリ分かる。スクロールさえないんだから……。今じゃもうタテ・スクロールはあたりまえ、ヨコやナナメのオンパレードだもんね。

グラフィックだって、源平討魔伝のデカキャラなんかは絶対考えられなかったんだから。

今までこんなに短い期間で飛躍的な進歩を見せたものはないんじゃないかな。巷では飛行機の進歩はものスゴイッてことになっているけど、ビデオ・ゲームに比べたらせこいもんだよね。

――そんな想いがこのポスターたちを見ていると浮かんでくるんだけど、みんなはどうかな？

そして、きっとこれを読んでいる人の中に、もっと素晴らしいゲームを創る人が出てくるんだろうね。

実際、ＮＧ編集室にたっくさん寄せられるハガキの中にもゲーム・デザイナー（この言葉も80年代に生まれたものだった）になりたいというモノが多い。期待してるぜ『21世紀の大人たち』よ。◆

80年代を生きるボクたちには、きっと限りない未来があるハズだ。このポスターたちを見ていると、そんな気になっちゃうね。

namco80'sポスターグラフィティ



おかしの国を冒険するのはキミの妹？ 弟？
〈トイポップ〉1986年

ゲームの世界にも、メルヘンチックの波が押しよせてきました。おかしの国を旅するおもちゃくんたち…。みんなの妹や弟たちにも、ゲームの楽しさ、面白さを教えてあげられるに違いない、そんな作品なのだ。



強くてかわゆいマッピーが好きっ！
〈ホッピング・マッピー〉1986年

あのマッピーが、ホッピングを手に入れたのだ。おかげで、ピョンピョン跳ね回り、ニャームコだってヒョイとひとっ飛び!! こうしてマッピーは、どんどんワザを身につけ強くなり、女の子の間で人気も急上昇中。

シャープな緊張感がキミを襲う
〈モトス〉1985年

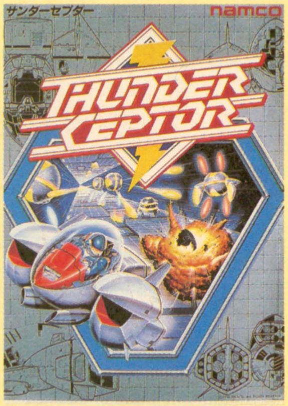


グラフィックがきれいぃぃーっ！ と言って驚いちゃったフリークも多いんじゃない。そして、音もバッツグン！ スペースビーをソーラーベースから落とすときの快感っていったらなかったもんネ。



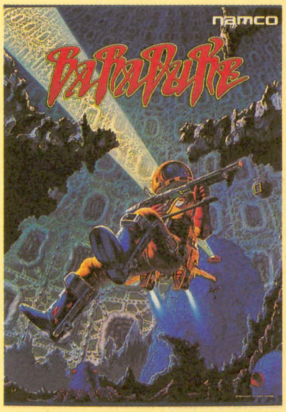
制作者にタタリが……本当の大迫力もの！
〈源平討魔伝〉1986年

ついに隠された日本の歴史がゲームの素材になった…。ビジュアルの完成度はピカ一で、語りかけてくるキャラクターも大迫力！ ゲームを作ったのは平家の末えいたち……その人たちにタタリが……なんてエピソードもある。



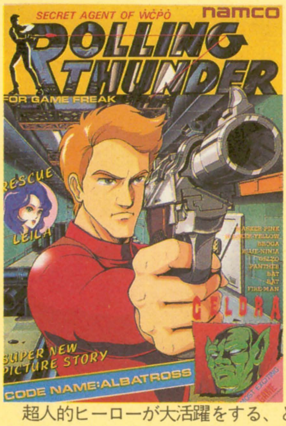
宇宙感覚で三次元をかけ回る！
〈サンダーセプター〉1986年

よりリアルで、より感性にうったえかける、3D的処理をほどこした背景が好評。自分が宇宙をかけ回っているような疑似体験を、ゲームで味わうって事を教えてくれた、といえる。マニア受けをした隠れた名作のひとつ。



不気味大好き！ 思わず探険したくなるね
〈バラデューク〉1985年

オクティ族の基地、バラデューク要塞はとっても不気味だった。でも、「ボク不気味ダーイ好きっ」という人々がたっくさん出てきちゃって人気を集めたんだったね。そして、かわいいパケットにも人気が集中したのだよ。



〈ローリングサンダー〉1987年

超人的ヒーローが大活躍をする、というスパイもの。リアルな動きが好評だ。ポスターでもわかるように、アメリカン・ヒーロータイプのキャラクターに、今、アメリカで人気を集めつつあるニューゲーム。



パスワードの大切さを教えてくれた！
〈ザ・リターンオブイシター〉1986年

ブルー・クリスタル・ロッドをとり返しに行く、という究極のロールプレイングもの。ゲームセンターにパスワードを持ち込んだのがこのゲーム。ポスターもイラスト＋立体人形＋ジオラマ合成の技ありイッパツなのです。



アメリカン・コミック風のキャラで大空を飛べ！
〈スカイキッド〉1986年

シューティングゲームに、アメリカン・コミックスの登場人物みたいな、一風変わったキャラが乱入して、楽しさを2乗にしてみたところ、なかなかの人気を集めた。みんな、鳥になって空を飛びまわりたいんだよね！

ナムコットNEW GAME

ファミリージョッキー —*PART* 2—

"カモノネギ"になってるキミに レース必勝マニュアル

—ジョッキー編—



♬おうまの親子はなかよしこよし♬
と、うたにも唄われてるように、なかよし親子の代表は馬／　だから、いつもはおっかないお父さんと、なかよく遊べるのが"ファミリージョッキー"(ホントかな?)。今月は♬馬にまたがり勝利のケイコ♬——そう、レース必勝マニュアルをお贈りしましょ／

●まずは馬の選び方が勝負

馬をあやつる君と同じように、馬にも性格がある。根性はあるけど遅いヤツ、スピードはあるけど続かないヤツ……完ペキなヤツなんていないんだ。どの馬をどうあやつるか? 自分との相性も考えて慎重に選びたいね。



●ここぞ／のムチは大切に

遅れを取り戻そうとムチ＝Ⓐボタンをバシバシたたく。トップに立ったはいいけれど、第4コーナーまがったら体力限界、気がつきゃビリ、なんて事のないようにスタミナをチェックしながらのムチ入れが必勝条件なのだ。

●一味違う障害レース

念願の1勝をはたして障害レースに挑戦。いい気でトップに立ってると、突然の障害物にやられる事も…。2、3番手をキープして最終コーナーからダッシュって手もある／
〈アドバイス〉障害物を教えてくれる直前の矢印に注意。もっともスムーズにジャンプするポイントもここ。この矢印の真上で飛べ／

●スタートダッシュがキメテ

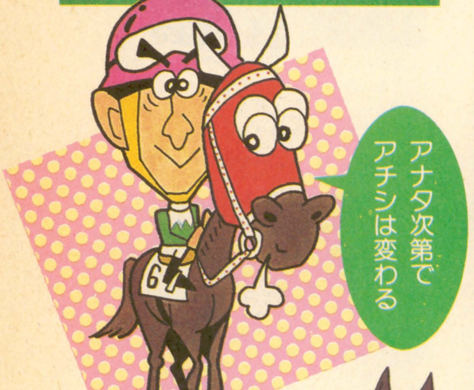
第1のポイントはスタート。トップに立ったなら、後続馬の進路をジャマして先頭を守れ。ぶつかると相手の体力も減らせるから、こっちのもんだ！

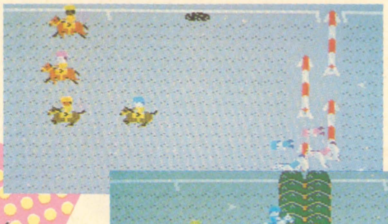

▼スタート前、緊張の一瞬

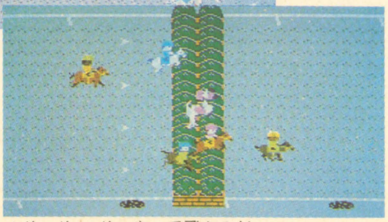
●コーナーリングは慎重に

コーナーに出てくる場荒れ(ばあれ)は、足をとられてスピードダウン。"イン・アウト・イン走法"でクリアするのがかしこいっ／


▲場荒れの中は入っちゃダメでしょ／




◀障害は生涯つきまとう


▲そーそー、そーやって飛ぶのだ

●馬を育てるのもウデのうち



コース途中に登場するパワーアップアイテムのポイントマーク。これを通過するごとに、馬は力をたくわえて成長していくのだ。欠けてる能力をおぎなって、立派なダービー馬に育てあげるのもジョッキーの役目なのだった！

●ファミリージョッキーは、4人ぐらいでやると盛り上がるゲームだよ。レースに出る人と、それを回りで予想する人とのやりとりがおかしいんだよね。オヤジとやっちゃんと、他友人2人の4人組は、あまりに夢中になり過ぎて、とうとう徹夜をしてしまったらしい。

表・1 レース決定条件

獲得賞金		レース
500万未満		500万下条件
500万以上	1000万未満	1000万下条件
1000万以上	2000万未満	2000万下条件
2000万以上	8500万未満	GⅢレース
8500万以上	3億5000万未満	GⅡレース
3億5000万以上		GⅠレース

●上位レースをめざすには、レコード破りのボーナス賞金を手に入れろ！

▲これが「獲得賞金額による、参加レースのクラス表」。ランクアップできるチャンスと、するべきタイミングが大切だ。これをつかめばGⅠレースもすぐそこに……。

●専属調教師
パワーアップ・アイテムは強い味方なのだった

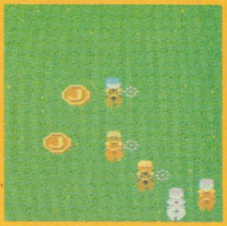
レースがランクアップするほど、パワフルな馬が出走してくるし、力の差も小さくなって、その上コースは長くなる……ってことはささいなミスやほんの少しの力の違いが勝負を分けるようになるってことだ。このアイテムのありがたさが身にしみるって？

さて、コース上にあらわれる7種類のポイントマーク。まず最初に言っておこう、ドクロ印のニクイやつ！うっかり通ればドッとスタミナを奪われて、まず間違いなくドベ。君は落馬で骨折、再起不能と思いなさい。

反対に★マークは一気にスタミナ充電をしてくれるから、コースレコードへと一直線！

残りの5種類が、図のように馬の持つ能力パターンに対応していて、1度通過するたびに1ステップずつ、その能力を上げてくれるタイプのもの。この使い方ひとつでキミの馬は駄馬にもダービー馬にもなるんだぞ！ところが、どの力が1番の武器となるかはジョッキーしだい、馬しだい、またその相性によっても変わってくる。勝負はここからだっ！





〈アドバイス・1〉 スタミナがあるとムチを回数打てる。一方ターボは1回のムチでグンとスピードが出る。キミの走りはどちら向き？

〈アドバイス・2〉 障害越えはジャンプ力があれば、多少タイミングがずれてもクリアできるが、ミスした時に立ち直るのはガッツの力。他の馬にぶつかった時の体力減りも少々。

〈アドバイス・3〉 逆にタイミングが良いと、少ないジャンプ力でも障害はクリア。その分長い直線に強いスピードなどを高めたい。

ただし、6つの能力中、悪条件での強さをあらわすタイプは生まれつきのもので、どうにもならんってことを忘れずに！

表・2 ファミリージョッキーレース一覧表

レース名	クラス	距離(m)	コース	障害	レコードタイム	賞金 1位	賞金 2位	賞金 3位	賞金 ボーナス
新馬戦	条件	1,200	芝	0	0'33.9	300万	200万	100万	100万
未勝利戦	〃	1,600	ダート	0	0'39.0	400万	300万	200万	100万
500万下条件	〃	1,200	芝	B	0'33.8	600万	400万	300万	300万
1000万下条件	〃	1,600	ダート	A	0'39.9	1000万	500万	400万	500万
2000万下条件	〃	1,600	芝	A	0'38.5	1500万	700万	500万	700万
リュウヘイキネン	GⅢ	2,000	芝	0	0'44.9	3000万	1000万	800万	1500万
オーミステイクス	〃	2,000	ダート	A	0'46.5	〃	〃	〃	〃
ミズホショウ	〃	2,000	芝	B	0'48.0	〃	〃	〃	〃
サボテンステークス	〃	2,000	芝	C	0'49.8	〃	〃	〃	〃
グレートスプリント	〃	2,400	ダート	A	1'07.9	〃	〃	〃	〃
イーナシーカップ	〃	2,000	芝	C	0'51.1	〃	〃	〃	〃
ネギマキネン	〃	2,400	芝	0	1'06.7	〃	〃	〃	〃
ポークステークス	〃	2,000	ダート	C	0'50.8	〃	〃	〃	〃
ナムコカップ	GⅡ	2,400	芝	0	1'05.2	5000万	2000万	1500万	2500万
レコードカンショウ	〃	2,400	芝	A	1'06.5	〃	〃	〃	〃
コータローキネン	〃	2,800	ダート	B	1'11.0	〃	〃	〃	〃
サクラダモンショウ	〃	3,200	芝	C	1'18.0	〃	〃	〃	〃
カントリーカップ	〃	3,200	芝	A	1'16.1	〃	〃	〃	〃
ビーフステークス	〃	3,200	ダート	C	1'20.0	〃	〃	〃	〃
ヤヨイショウ	〃	3,200	芝	B	1'15.9	〃	〃	〃	〃
サクラフブキショウ	〃	2,800	芝	B	1'10.0	〃	〃	〃	〃
皐月賞	GⅠ	3,600	芝	B	1'42.4	8000万	3000万	2500万	4000万
ダービー	〃	4,000	芝	A	1'44.5	〃	〃	〃	〃
菊花賞	〃	3,200	芝	C	1'16.5	〃	〃	〃	〃
ジャパンカップ	〃	3,600	芝	B	1'37.2	〃	〃	〃	〃
有馬記念	〃	4,400	芝	C	1'52.9	〃	〃	〃	〃
天皇賞	〃	3,200	芝	C	1'15.5	〃	〃	〃	〃

◀各レースのデーター覧表。どんなに強力な馬に育てても、走るコースや条件も知らずにただつっ走しらせるようじゃジョッキーとは言わせない！馬の能力・特長とこのデータをつき合わせれば、各レースの走り方はもちろん、賞金の計算、長期的な育て方までよむことができる、というシロモノ。名ジョッキーと言われる人は、こんなデータを使いこなす。

〈レース名〉
全27レースのタイトル

〈クラス〉
レースのレベルを表わす。GⅢ、GⅡ、GⅠと次第に難易度がアップしていく。

〈距離〉
各レースの距離は、スタミナ配分を決めるためにも、必ずチェックしたい。

〈コース〉
芝生のしかれた"芝"コースでは、各馬とも持ってる能力を充分に出せる。が、"ダート"コースは砂地のため走りにくく、タイプの低い馬ほどその能力を出しきれなくなるのだ。

〈障害〉
障害物の配置方法によって、3つのタイプがある障害レース。タイプ別に、障害物のポールと植木がどこにあるか、を押さえとこう！

〈レコードタイム〉
このコース記録を破り、かつ優勝となると、1位賞金＋ボーナス賞金が君のものだ。

〈賞金〉
よりビッグなレースに参加するには、"獲得賞金額"という実績が必要だ。馬の育ち具合を見ながら、タイミングよく上位レースへ上るには、賞金額を計算しないと作戦は立たない。

●まずは「新馬戦」でスタート。それから1勝するまで「未勝利戦」が続くんだけど、あえて勝たずに馬を成長させる作戦も考えられる。1勝してようやく1人前、いや1馬前。獲得賞金しだいでビッグレースに挑戦できる。

●ニッポン放送で行なわれた「妖怪道中記・名人養成講座」に参加した人たちは、開発担当者のM氏を見て、たろすけにそっくりだと驚いていました。実際、写真で紹介できないのが残念なくらいそっくりなんですよォ。

さんまの名探偵

ナムコットNEW GAME

「さんまの名探偵」—PART 2—

だんだん謎が解けてきた?!



カニカニ、どーカニ、捜査の進行状況は? 「もうとっくに終わってる!」と胸を張ってるキミは、このページを飛ばしていいよ。今回は、まだ行きづまって頭をかかえているんキミ、うにが体験的アドバイスをしちゃおう。

全体マップだよ! キミのマップは完成したかな?



▲あと3ヵ所で完成



終わったのによろこべなかった人へ

次々と捜査を進めていって、もう半分以上は来たな、というあたりで「ごくろうだった…おしまい」——このマルチ・エンディングに見事はまってしまったのが私だ。前回もアドバイスしたように〝シラミつぶし作戦〟は確かに大切。でもこれに夢中になり過ぎると、この落とし穴にひっかかるよ。パスワードをメモしてないと、さあ大変。結局最初からやり直しなんだ。だから、お墓で手に入れた捜査メモは、まめに出してチェックしてね。そうすれば、たとえ終わってしまっても最後にパスワードをメモしたところまでは戻れるからさ。おわかりかい?



どうどうめぐりのくり返しに頭がパンク寸前の人へ

前へ進むだけが前進じゃない。「3歩進んで2歩さがる」の精神も時には必要かも。事件の全体像をつかむには、そうマップをしっかりにらみつける事。君のマップはもう完成しているかい? 左のマップは完成真・近のもの、とだけ言っておこうね。

もう一つ、重要なポイントは、登場人物の性格をちゃんと押さえているか、ということだね。例えば、「サブローは、どうして有馬温泉にいるんだろう?」とか、「くるよはエアロビクスをいっしょうけんめいやっているのにどうしてやせないのか?」などね。総合的なヨミがモノをいうぞ。もちろん、人に何か聞く時は、相手の気持ちになってみる。なんてことはみんなわかっているよね!

さあ、もう一度読んで、ヒントをチェックしたら再挑戦だ。そして、また行きづまったら、もう一度、NGを開いてみることをおススメします。じゃまた、がんばってね!

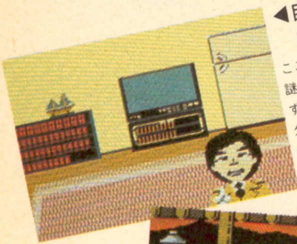


▲たこ焼き屋「たこいち」



▲スタジオ「カメダ」

くるよは、何かを知っているはず! あの手この手で聞き出そう。



◀巨人の家の中

ここで一つの謎が解けるはず。根気でアタック。部屋に入れればしめたものだ。



有馬温泉▶

気持ちよさそうなサブロー、さんま。すぐとなりには女湯もある。どれどれ…



▲シローの家の中

まだ家の中に入れないって悩んでいる人は、サブローに会ってみてはどお?



▲居酒屋「みどり」こんなところにやすし師匠が。

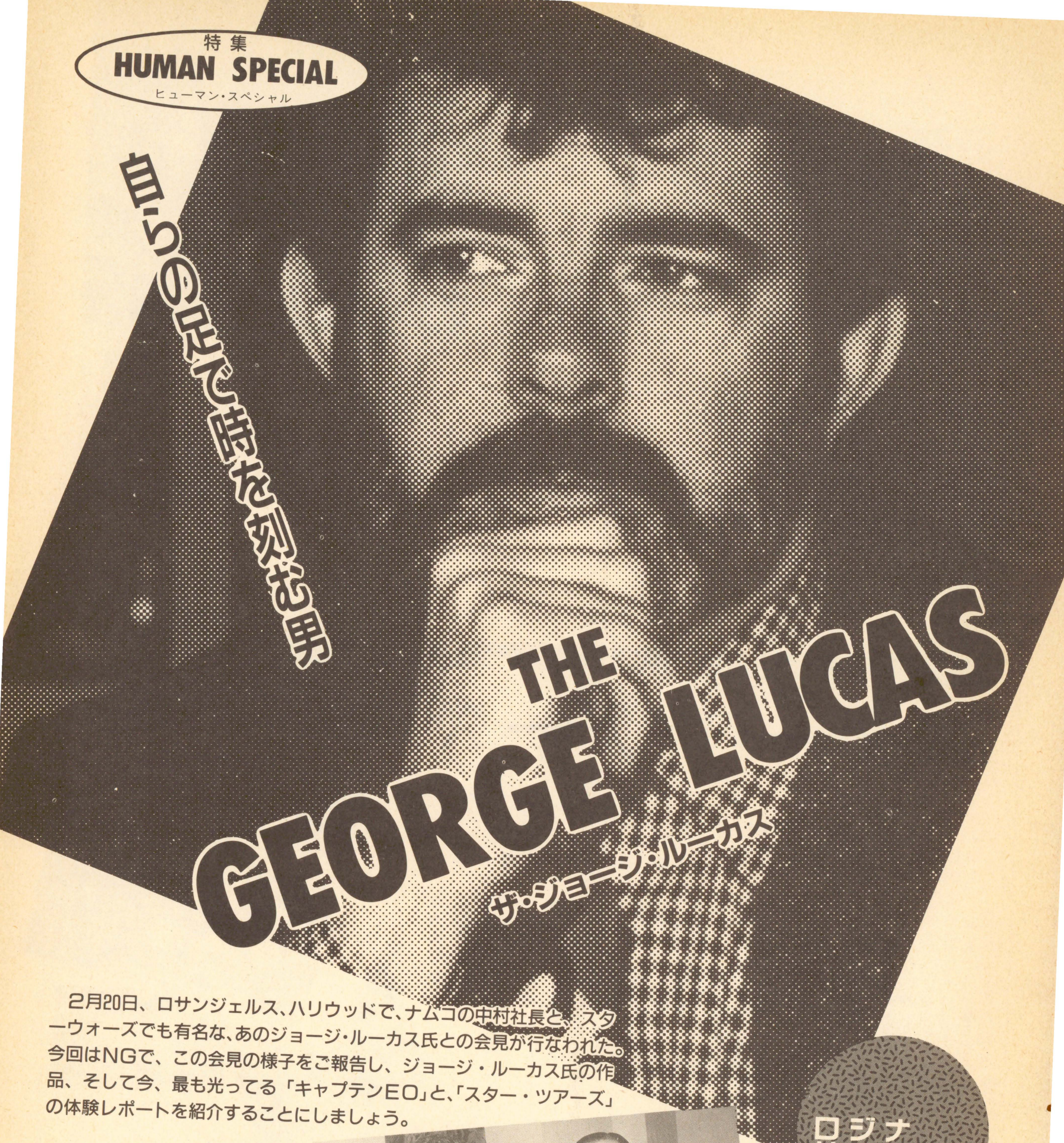
●「さんまの名探偵」発売記念、**オリジナル・テレホンカードプレゼント**を知ってるかい? カセットに同封のアンケートハガキで応募すると、毎週500名に、ナムコット・オリジナルの「さんまのテレホンカード」が当たるんだ。〆切は5月31日(日)、消印有効だよ。

特集
HUMAN SPECIAL
ヒューマン・スペシャル

自らの足で時を刻む男

THE GEORGE LUCAS

ザ・ジョージ・ルーカス



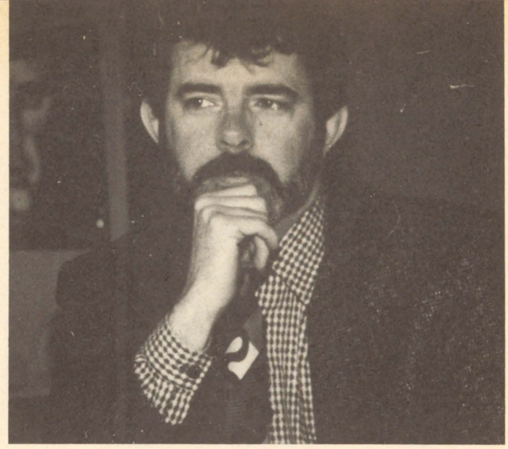
2月20日、ロサンジェルス、ハリウッドで、ナムコの中村社長と、スターウォーズでも有名な、あのジョージ・ルーカス氏との会見が行なわれた。今回はNGで、この会見の様子をご報告し、ジョージ・ルーカス氏の作品、そして今、最も光ってる「キャプテンEO」と、「スター・ツアーズ」の体験レポートを紹介することにしましょう。

ナムコ中村社長がジョージ・ルーカスとロサンジェルスで対談



21世紀のクリエイティブな出合い

みなさんは、ジョージ・ルーカス氏の映画を見たことはあるでしょう。あの有名な超大作「スターウォーズ」をはじめとして、「レイダース」や「インディー・ジョーンズ」、「エンドア」など、世界中を沸かせるような作品がいっぱい。このアメリカ映画の第



▲ジョージ・ルーカス氏

一人者であるジョージ・ルーカス氏が、なぜナムコの中村社長と会うことになったのか…、みなさん興味シンシンなんじゃないかしら。

ルーカス氏は、映画界の巨匠ではあるけれど、そこで落ち着いてしまう人ではないんです。氏は、映像というものを超えて、広くエンターテイメントというものを追求しようと考えています。そのためには、映像以外での分野で活躍している人や企業と協力して、発展させていく方法がとてもいい。だから、今回、ナムコが、ゲームのリーダー企業として、ルーカス氏と会い、エンターテイメント・ビジネスの将来について語り合うことになったわけなんです。

ゲーム部門に意欲を見せるルーカス・フィルム社

ルーカス氏は、数年前から、氏のルーカス・フィルム社にゲーム部門を設立するなど、ゲームに対して強い関心を持っていました。だから、今回の出合いは、突然というより、むしろとても自然なものだったんじゃないかな。

本来シャイなルーカス氏もなごやかに話をされ、対談はとてもいい雰囲気でした。結果はもうおわかりでしょう。ルーカスの映画がナムコのゲームになったり、ナムコのゲームから、ルーカスの映画ができる、なんてことが夢ではなくなるのです。そしてさらに、ゲームとか映画とか、はっきり分けるのではなく、いろんな要素がひとつになった全く新しい世界が作り出せたらすばらしいでしょうね。

ディズニー社とルーカス社からみごとな合作誕生！

実際、ルーカス氏はそのような夢のエンターティメントを実現したばかり。もうご存知ですか？　「キャプテンEO」と「スター・ツアーズ」。これも、ルーカス・フィルム社が、テーマパークの分野では最も評価の高いウォルト・ディズニー社との技術協力によって生み出したものなんです。これはルーカス・フィルム社の、優れた映像製作技術と、ディズニー社のコンピュータによる最高のシミュレーション技術を用いた全く新しいエンターティメントの世界なのです。

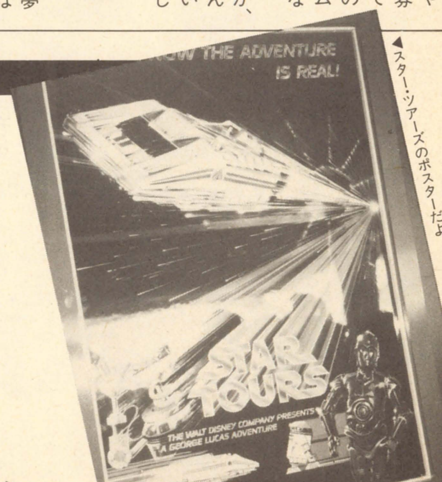
ナムコの中村社長も、アメリカのディズニーランドでこれを体験し、とても感激していました。対談中もこの話題はとても盛り上がりをみせ、まさに「究極のエンターティメント」だと言う中村社長の言葉にルーカス氏はこう答えてくれました。



▲ナムコ中村雅哉社長。これからも、奥の深い「遊び」を追求したいと語る

全米で大人気！　すごいぞ

スター・ツアーズ



▲スター・ツアーズのポスターだよ

今年の１月に、アメリカディズニーランドに突然できた「スター・ツアーズ」は、またたく間に全米の話題をさらったという。いったい「スター・ツアーズ」って何だろう？　実際、アメリカで、これを体験してきた、中村社長と、ナムコの先鋭、映像プロジェクト・リーダーの大西さんにお話を聞いてみましょう。

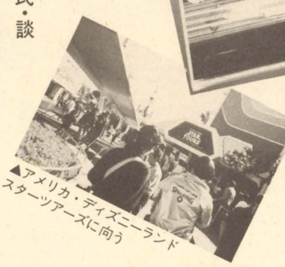
●大西氏・談

宇宙旅行の体験ツアーだよ

僕はアメリカディズニーランドで体験したんだけど、とてもおもしろかった。EOより人気があって、「スター・ツアーズ」は平均2時間半、EOは、平均1時間半並ばないと見られないみたいね。入館までの様子はスペース・マウンテン*①と似ているけれど、ジェットコースターではないんだ。100人くらい入れる小さなシアターがあって、これが、そのまま、宇宙船になっているって感じ。つまり、その部屋自体が、映像とピッタリマッチした動きをするんだよね。

部屋に入ると、まずシートベルトをしめるんだ。そして、案内アナウンスが、「今から、スター・ツアーズへ出発します」と入り、スタートする。すると、本当に体にG*②がかかり、まさに飛び立ったって感じがするんだ。

その後、宇宙空間の中を飛んでいくわけだけど、流星をよけようとする場面があると、部屋もよけるように動くので、とてもリアルだよ。まさに体感映像って感じ。本当に、宇宙旅行している気分だった。たぶん、実際そういう時代がくるとしても、見えるのは窓からの風景だし、後は船自体の揺れでしょう。そしたらまさに、この感じなんじゃないかと思う。たった7分間だったけど、本当に感動の体験だった。



▲アメリカ・ディズニーランドスターツアーズに向う



▲入館待ちの人の列。ドキドキ！

●中村雅哉社長・談

究極のエンターティメントだね

私が想像していたものをはるかに超えていたね。ルーカスの製作された最高次元の映像と音の世界による全く新しい次元のエンターティメントだと思う。ストーリーも実に明快で、誰にでも分かりやすく、とても楽しめる。本当に素晴らしいので、ぜひにと、二度も乗らせていただいたほどだよ。

「スター・ツアーズ」は、ジェットコースターなどで味わえる「眩暈(めまい)*③」（イリンクス）と、「スター・ウォーズ」の世界の「模擬(もぎ)」（ミミクリ）という、二つの遊びの要素の体験だと思う。まさに、究極のエンターティメントと言えるものじゃないかな。

注・※①スペースマウンテン―ディズニーランドで人気の、暗闇（星空）の中を走るジェットコースター。
注・※②G―大きな加速度を表す時の単位。重力の加速度を1Gとする。
注・※③フランスの社会学者、ロジェ・カイヨワの理論（遊びの4要素とは、競争、偶然、模擬、眩暈、である）による考え方。



●スター・ツアーズこぼれ話

入館を待つ人々をC3POが元気に迎えてくれるヨ。

★尚、今のところスター・ツアーズは日本にくる予定はないということです。残念！　ぜひ見たいという方はアメリカへGO。

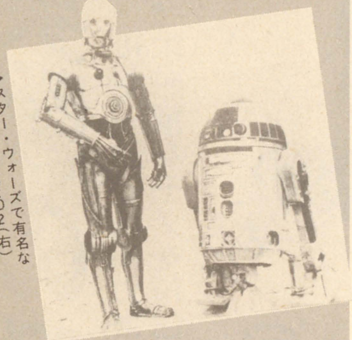
天才映画監督
ジョージ・ルーカス



▲ハリウッドのルーカス・フィルム社。大自然のすばらしい環境の中にある

1944年、5月14日、カリフォルニア州モデスト生まれ。10代の頃の彼の趣味は絵と車。20歳の時、全米の中でも有数の映画科をもつUSC（南カリフォルニア大学）のフィルム・スクールに入学。助手時代に作ったSFの短編「THX1138／4EB」は、67年の全米学生映画祭でグランプリを受賞。さらに、73年には、「アメリカン・グラフィティ」でアカミー賞を受賞した。

そして、77年に発表した「スター・ウォーズ」は、映画史上最大といえるヒットとなった。これをきっかけに、「スター・ウォーズ」3部作と平行して、「レイダース」、「インディー・ジョーンズ」などを発表。まさに世界的ヒットメーカーとなる。



▶スター・ウォーズで有名なC3PO（左）とR2D2（右）

また、最近は、「ラビリンス」「ハワード・ザ・ダック」、「エンドア」など、高度なSFX技術を駆使することによって描き出された、ファンタジックな映像作品を次々と生み出し、世界中を魅了している。そして、ディズニーランドのために作られた「キャプテンEO」や「スター・ツアーズ」も人気を呼び、得意の映像部門を超えて、新たな事業展開にも意欲を燃やしている。



▶インディー・ジョーンズに紛するハリソン・フォード



▶同じ「エンターテイメント」を追求する者同志だから、心も通じ合う

「私にとって、エンターティメントとは、『健全なアメリカ』の根幹を成すものであり、私のめざす究極は、人々の精神をリラックスさせ、『メディテーション（瞑想）の世界』へ誘うことなのです。ですから、全世界の人々がメディテーションしてもらえるような映画を、これからも数多く製作したいと思っています』

なごやかに進んだ日米アミューズメント対談

そして、中村社長は、現在のナムコのスローガン、「遊びをクリエイトする」から、さらに「遊びは文化である」と考えているのだという話をし、遊びに対する思いを語りました。

言葉こそ違え、「遊び」や「エンターティメント」に対する情熱の大きさには共通のものがあり、まさに「日米・アミューズメント対談」というべきものだったと思います。今度は、ぜひ日本に来て下さいという中村社長に、ルーカス氏は、今年中にはぜひ行きたいと語ってくれました。

世界に飛び立つエンターテイメントをめざして

日米貿易摩擦などの問題が多い中、この出合いは、日米の文化交流の一つとしてとても価値あるものだと思います。そして、世界のルーカスが「日本との関係を深めたい」と言ってくれたことがとてもうれしく感じました。もっともっと、日本の中から、超一流のエンターティメントの世界が生まれてきたら……そして、それがナムコを中心とした世界だったら、とても素晴らしいことだと思いました。

（K）

☆尚、この対談は、ちょうど朝日新聞の計画していた文化企画のひとつとして、3月30日の朝日新聞朝刊で活字となりました。気づいた人もいるかな？



3Dミュージカル・スペースアドベンチャー

「キャプテンEO」君はEOを見たか？

昨年9月、カリフォルニアはフロリダで公開されて、一大センセーションを巻き起こした3D映画「キャプテンEO」。なんと、今年の3月20日からは、東京ディズニーランドにもやって来た。この映画、製作総指揮がジョージ・ルーカス氏、監督がフランシス・コッポラ、主演マイケル・ジャクソンという豪華な顔ぶれ。全編17分で、製作費1700万ドル（約25億円）という超大作だ。ナムコのスタッフたちもさっそく見に行って大感激。ではちょっと感想を聞いてみよう。

●とにかくカッコイイ!!

スピード、迫力、とにかくカッコイイと思った。17分はあっという間に過ぎちゃうけど、すっごく充実している。それにしても3Dってすごいね。とび出すわ、とび出すわ、何も知らないおばあちゃんなんか見たら、絶対腰抜かしちゃうよ。

そのうえ、音楽とダンスがゴキゲン。本場アメリカでは、最後になると観客も総立ちで、ディスコと化してしまうそうで、私も思わず席を立って、マイケルと一緒に踊り出したい気分でした。とにかく見てみて、ぶっとんじゃうよ。

（まかちゃん）

●仕掛けがスゴイぞ!!

劇場内を飛びかうレーザー光線や、爆発する宇宙船の煙など、とにかく仕掛けがすごい。3Dに加えて、この仕掛けがさらに臨場感を増していると思うね。とにかく息をのむスピード感。だから、字幕になんか気を取られていてはもったいないね。絶対画面を集中して見るべきだよ。

ちなみに、座る場所によって効果が違うらしいので、もしできるなら、いろんな座席にすわって見られるといいかもね。

（プログラマーT氏）

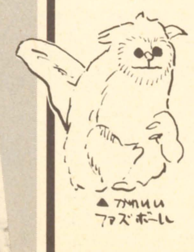
●子供から大人まで楽しめる

ただただ感心、感服！　見るまでの長蛇の列を並んだ苦しさも忘れてしまうほど。でも、バスで並んで、入園口で並んで、さらにシアターの前で並んで遠々10時間、なんていうと、疲れてしまって楽しめないかもしれないね。できればTDL（東京ディズニーランド）がすいている日をねらって行くほうがいいと思う。ロードショウとは違うのでまだまだやっていますから、ご安心を。（ゲームデザイナーY氏）

●ソフトとハードが一体化

3Dそのものが世に登場した時も驚いたけど、今回のEOは、まさにそのエンターティメントの世界が開けたんだって実感があった。スペースモンキー「ファズボール」が目の前にやって来ると、思わず手を出してなでたくなるし、画面の中から物が飛んでくると、思わずよけてしまうほど。全体のストーリーは単純明快で、とても壮快。後半のダンスシーンも、とってもよかったな。こんなステキな世界を作ってくれたルーカス氏に、ありがとうって言いたい。

（まっこう）

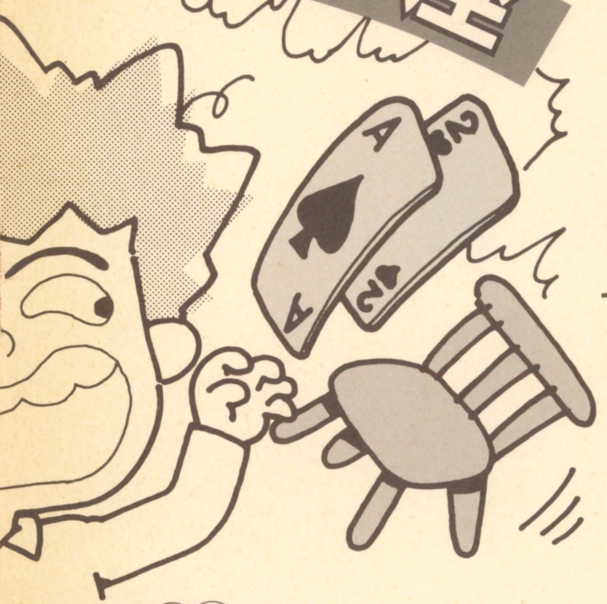


力講座

月刊NG
特別連載企画
第1回

超現実的実験のススメ

ナンダろな！ 超能力って。世間一般ではイカガワシイよーに言われちゃっているんだけど
ナンダっていいわけがない。不思議なモノをNGはダーイ好きなんだからさ。



はじめに

皆さん今日は。――と、唐突に始まってしまう超能力講座です。しかし、我々NG特別取材班は超能力の存在を明確に肯定している訳ではありません。むしろ現在超能力者と呼ばれている人々には"少しのいかがわしさ"を感じている程なのです。

ですが、『超能力』という言葉にさえ惑わされなければ、人間にはまだまだ隠れた潜在能力があるような気がするのです。

そこでNGはこの問題について、あくまで客観的に、そして読者の皆さんと供に模索してみようと思のです。

（NG 編集室）

超能力って何だろう

一般に超能力（NGでは潜在能力として考えたいのだが）は次にあげる2つの力に分類されるようです。

①ESP（EXTRA SENSORY PERCEPTIONの略）。

これは、どちらかというと内的な力で、何か他の物体に作用するものではないものをいうそうで、テレパシーや透視、予知などの力がこれにあたります。

②PK（PSYCHOKINESISの略）。

これは、一般に言う"念力"のことで物体を動かしたりする力のことです。

さて、そこでNGはこの大きく分けた2つの力の中のESPを中心に模索しようと思います。PKの方はあまりにも現実離れしていて我々の手におえるようなものではない気がするのです。





テレパシーってある？

このテレパシーというものは"精神感能""以心伝心""読心力"などと呼ばれている能力のことを言うそうです。

つまり、口や手など日常情報伝達に使われている手段を用いずに、心の中で考えたことを相手に伝えることです。

科学文明の発達により、電話などの通信方法が簡単に使えるようになったため、この力が劣えた――という説によると、今でもブラジルの奥地に住むインディオたちは、この力を持っており、数十キロ、数百キロ離れた場所にいる仲間と交信していると言います。

本当にテレパシーは存在するのでしょうか？ そこで簡単な実験を試みたいと思います。

実験 その1

左上にある空白部分にはもともとある図形が描かれてありました。実際この原稿を書いている時点では用意されており、校正（NGは何度も文字の間違いや色の間違いを直した上で印刷されているんだ）の段階で取ったものです。

今、この原稿を書いている時間は昭和62年4月10日の12時10分です。読者の皆さんにNG編集室のテレパシーが通じるように願っていますので

コラム 脳波のはなし

みなさんはα波という脳波をご存知ですか？ きっと、知っている人も多いのではないでしょうか。

さて、このα波ですが、現在一生懸命に研究はしているのですが、超能力とのつながりは未だに証明されていません。でもなぜか、いろんなものをゴチャまぜに語ってしまう人が多いんですよね。

確かに、将棋の名人とか、発明家が良いアイデアを出した時はα波状態になってはいるのですが、α波を出しても、良いアイデアが浮かぶというのはまだハッキリしていないのです。

■脳波に関する心理状態と5つのパターン

心理状態	脳波	周波数(Hz)	パターン
興奮状態	ガンマ波	30以上	
精神的活動	ベータ波	13〜28	
精神的安静	アルファ波	8〜12	
浅い睡眠	シータ波	4〜6	
深い睡眠	デルタ波	0.5〜3	

▲上の表のベータ波というのが日常生活を営んでいる時に出ているものですが、これが続くとストレス過剰に！



●呼びかけ！ その1 正確な住所と名前を教えてください。小田原の河口信幸君、愛知の石井和也君、ペンネーム・六の二君、熊本の白坂彰郎君、岡山の小山信一君、大分の岩隈裕之君、広島の森修一君、静岡の西牟田洋一君、京都のトドメのヤス君

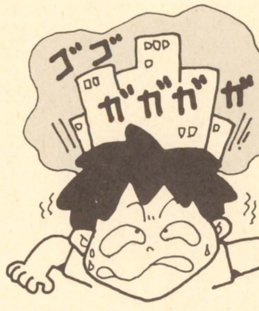
超能



実験1

で、何が図形が想い浮かんだ人はハガキに書いて送ってきてください。
次号（6月号）で正解の校正用紙を発表します。当っている人が何人もいたら結構驚くでしょうね。

プレコグニション



「聞いたことがないなあ」——と思っている読者も多いと思いますが、これは予知能力のことです。
つまり、未来に起こるかもしれない事柄、事件などを前もって知ることのできる力のことです。
動物は、地震などの天災を前もって予知し、避難することが知られていますが、人間にも元々この力があったのかもしれません。
それではまた実験してみましょう。

実験 その2

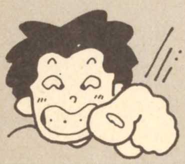
プロ野球1987年公式戦、セントラルリーグの5月5日、巨人対広島の試合結果を予知してハガキで送ってきてください。
でも、この実験はプロ野球に詳しい人にはチョット有利になるかもしれませんね。なるべく、アレコレ考えずに直観で答えてみてください。
消印が5月4日のものまで有効です。これも答は次号で発表します。



求ム！

本物の超能力者

NG編集部ではウソ偽りのない超能力者を探しています。もし、我こそはと思う人がいましたらNG編集部まで御一報ください。



超能力講座の注意点

この超能力講座は、あくまで客観的な立場で人間の潜在能力を探ってみようという企画です。
そこで、一般には超能力を、霊力、脳波、霊体験、UFO体験を一緒に見る傾向にありますが、ひとまず、それらのものとは切り離して考えてみたいのです。誠意ある投書をお願いします。

GAME BOOK

●ゲームブック情報 バルキリー・ナヲミ通信

ドルアーガの塔 三部作は大好評！

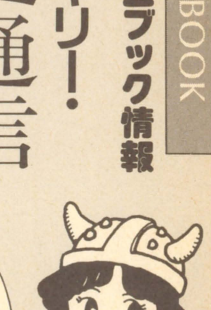
おかげさまで、ゲームブック「ドルアーガの塔」三部作（悪魔に魅せられし者・魔宮の勇者たち・魔界の滅亡）は大好評。各地の書店でベスト10入りをしました。※読者の皆さん、どうもありがとう。
サイコロで、ハイパーナイトやクオックスをやっつけるのもオツなものでしょう。それに、ビデオゲームには出て来ない二人の味方もいるし、ギルのセリフはしゃれてるし、読めば気分はファイティング。満足度120%だったはずです。おまけに実物よりずっとかわいい私も登場していたしね。

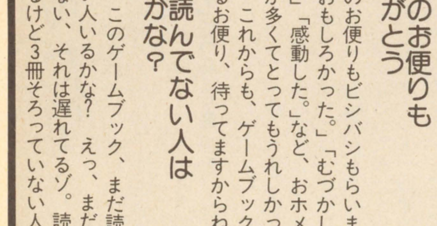
感想のお便りもありがとう

感想のお便りもビシバシもらいました。「おもしろかった。」「むづかしかった。」「感動した。」など、おホメの言葉が多くてとってもうれしかったです。これからも、ゲームブックに関するお便り、待ってますからね。

まだ読んでない人はいるかな？

さて、このゲームブック、まだ読んでない人いるかな？　えっ、まだ読んでない、それは遅れてるゾ。読んでいるけど3冊そろっていない人、3冊そろっているけど、もう3冊欲しい、なんて人もいるかもね。
そんなNG読者の皆さんに、今回は、3冊まとめて10名の方にプレゼントしちゃいます。しかもこの本、ゲームブックの制作スタッフのサインまで入っているという豪華ものですよ。え〜い、もってけドロボー！
という訳で、ご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、年齢、電話番号を明記の上、左の宛先まで。
〈宛先〉㈱ナムコ　NG編集室「バルキリー・ナヲミの、3冊まとめてプレゼント」係
※ゲームブックが生まれて約3年。このところ少し下火になってきたこのジャンルの中では断突の人気を集めました。





▲3冊まとめてプレゼント

●呼びかけ！　その2　正確な住所と名前を教えてください。東京の北山進君、京都のモロボシダン君、東京の里中長次君、岐阜の近所のバカ君、京都の伊藤良太郎君、東京の不まじめひろき君、ローレンス王国しょうにゅう山の三丁目の元君、宮城の高橋啓樹君

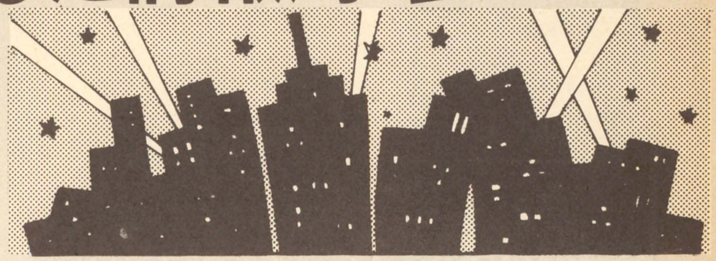
NiceだGoiceだ情報局

とんがりアンテナ
感度良好（メリット5）

みんなの頭はゲームでいっぱいって事は知ってるけど、まだまだあるはず、映画・音楽・ビデオにアート、気になるヤツの入る余地。そんなスキ間をツンツンしよっと開局です！

Nice〔ないす〕おっしゃれー！　やるじゃん！といった拍手かっさいの気持ちをひとことでビシッと決める時に用いる。本来「愉快な」「素敵な」という意味の英語だった。

Goice〔ごいす〕すんげー！　サイコーじゃん！といった拍手かっさいの気持ちをひとことでバシッと決める時に用いる。本来「すごい」という意味の、何でもさかさまに言うミュージシャン用語だった。





映画『戦メリ』で、坂本龍一教授にキスしたきれいなおじさん

U.K.（イギリス）のレコードってどんなんだ？

「ううう、誰もなーんにも答えてくれない……完全に捜査が行きづまってしまった……。」

ひとまず、さんまを休ませよう、コンティニューにして……さあ、君なら何をするだろう。レコードかけて踊っちゃう、いっしょになって唄っちゃう、——そう、音楽はガチガチに固まっちゃった脳ミソをほぐしてくれる強力な武器。ゲームをしてない時には音楽がなくっちゃ……ってみんなも、けっこう多いんじゃないかな？

で、お気に入りのレコードをかける。何でもいいってわけにはいかない。やっぱり自分の好きな曲じゃないと、脳ミソは休まってくれないんだよね。ところが、LP1枚2800円はイタイんだ、ゲームソフトも欲しいし…。そこでピ・ピ・ピッとアンテナが伸びた！　みんなは輸入盤レコードって知ってるかな。その名の通り外国のレコード・ショップに並んでる、本場もののアメリカ製やイギリス製のレコード達。今、こんな外国製のレコードしかおかない輸入盤専門店がどんどん増えていて、大人気を呼んでいるのだ。

というのも、例えばシーラ・Eのお待ちかね3枚目『プライド・アンド・ザ・パッション』、デビッド・ボウイ3年振りの新作『ネヴァー・レット・ミー・ダウン』などなど、これから日本でも大ヒット間違いなしのLPが、真空パックされた上に〈¥2120〉とか〈¥2250〉なんてシールをつけてズラーリ……。アレッ、何か変だぞ…。国産品よりも、外国製の輸入品の方が安いってこと？

というわけで、一気にアンテナをイギリスまで伸ばしてみたのです。

あってないよな、その定価

洋楽ファンのキミなら、もう知ってるよね。最近のポップスチャートをにぎわせてるアーティスト達、その7割近くがイギリス勢。人口は日本の半分なのに、世界的なアーティストを次々と生みだしているんだ。

そんなイギリス(The United Kingdom=洋楽好きなら"U.K.（ユーケー）"と呼びたい!!)では、日本のようにレコードの値段が決まってない。そのつどレコード会社が値段を決めて売るものなのだ。新譜のLPで、だいたい4・49〜4・99ポンド、日本円にすると1500円前後。それも新譜や名盤は1ポンドくらい高め、売れ残りものは、ドッとまとめて持ってけドロボー、メチャ安バーゲン処分市って具合。

つまりU.K.じゃレコード＝音楽は消耗品、どんどん仕入れてどんどん捨てちゃうもの。僕らの感覚なら、生カセットテープのように安く買って、読み古した雑誌のようにポイ！ってな感じかな。だから安いかわりに、歌詞カードや解説付きなんてめったにないし、中のレコード袋は紙製、それに何よりレコード盤自体が日本製より薄っぺらで、100回も聴くとそろそろ雑音が入ってきたりしちゃうってのが、欠点と言えば欠点なんだけどね…。

ここにも裏ワザがあった！

ところが、またまたそのかわりの裏ワザが、続々と開発されてるのがU.K.レコード界。値段が決まってなきゃ、とりあえずはやっぱり安い方が売れるよね。でも限度があるんだよなぁ……と考え出された裏ワザの1が、面白変形ジャケット。四角くなくてもええじゃないか！　とまるに三角、とび出す絵本式まで登場。

それならレコード盤も黒くなくたっていいよね、とカラー・レコードが生まれた、と思ったら一気にエスカレートして、裏ワザの2、ピクチャー・レコードの出現！　ジャケット並みの絵や写真が、そのまんまレコード盤になってるやつ。このへんまでは、最近日本のレコード界でもときどき見かけるようになってきたね。でも、本場U.K.じゃ、光をあてると画像が飛び出すホログラフィのものまであるんだ。

そして、この2つをミックスしてもうひとひねりした、と言えるのが、その3、変形ディスクもの。アーティストからのメッセージレターを、四角いままディスクにしちゃったスクリッティ・ポリティ、自分たちのコンサート・チケットをはさみ込んだ透明なレコードを出したのがブームタウン・ラッツ。こうなるとジャケットは、ただの透明な袋で充分、いや、それが良い！　とワザがワザを呼び、次々と面白い新譜が発表されてるんだ。

究極の裏ワザ『おまけ付き』

さて、こんな数々の裏ワザたちもちょっと考えてみれば、しょせん小手先の小技だって事に気が付いた？つまり"レコード＝音楽"に別の楽しさをつけ加えたものなんだ。ところが、ホントに音楽好きのU.K.少年少女たちは、これじゃ満足できない。そこであみ出されたのが"秘技・レコードにレコード1枚オマケ付き"ってヤツ。ワーキング・ウィーク、UB40、トンプソン・ツインズなど、もうすっかり有名になってるバンドが、LPに12インチ・シングルを付けてLP1枚分の値段でどーぞ！　なんて事をしてくれちゃうんだから、やっぱり日本とは違うよね。

U.K.の少年少女は、こんな風にして音楽とつき合ってるんだ。ビッグなアーティストがたくさん生まれてるってのも納得！　でもこっちはゲーム感覚世界1!!　その上に、こんなU.K.の音楽感覚を加えてみれば、新しい何かが生まれるかもしれないぞ！　ちなみに輸入盤が安いからって、いくら捜しても"おニャン子"たちは見つかりません、念のため。



『BAGGARIDDIM（バガリディム）』UB40　はLPに12インチシングルのおまけが付いた2枚組。日本盤では1枚に編集されてしまいました。



『ROMANCE』David Cassidy　のけぞるお姉さんは、今人気上昇のサマンサ・フォックス。"聴くより飾る"気分になっちゃうよね！



『THE BIG EXPRESS』XTC　タイトルに合わせて機関車の車輪をそのままジャケットにしてしまいました、とゆう変形ジャケットものの代表。

●呼びかけ！　その3　正確な住所と名前を教えてください。北海道の山田真也君、大田区の龍渕いづみちゃん　以上です、みんな！待っているからネ!!　（やっちゃん）

ただいま
全国横断中！

ラジアメふれ愛キャンペーン

「君の街にも行くからねーっ！」

もう全国５ヵ所をまわったんだけど、北海道に行ったときには、こんな遠くまで私たちの番組が流れてるのかと思うと、胸が熱くなっちゃって……やってて良かったって思ってるの。ラジアメって、みんなの手でみんなの思いで成り立ってる番組。だから、このふれ愛キャンペーンも、その会場に集まってくれたみんなによって、できあがっちゃうって感じ。ひとりひとりとのふれ愛を、とっても大切にしていこうって、あらためて思ってるところなの。これから、どんどん日本中をまわるから、みんな逢いにきてほしいなっ！
よろしくネ。
（斉藤洋美でした）



↑この写真、実は下じきになってるんだ。ウラに「ラジアメ・全国ネット局マップ」つきで、50人のみんなにプレゼント!!　NG編集部「ラジアメ下じき」プレゼント係までハガキをちょーだい。

スタートして早半年、もう５ヵ所のナムコ・ロケーションで、ＤＪの斉藤洋美選手とラジアメファン、ナムコファン、それにナムコのスタッフも入り乱れての〝お祭りさわぎ〟が盛りあがった。いよいよ調子が出てきたみたいだね。参加しないテはないぞ！

全国どこに行っても、ゲーム好きが集まれば、楽しく一気に盛り上るんだ！　その証拠に、第１回の大阪から、千葉、北海道は旭川、東京郊外・聖蹟桜ヶ丘、そしてつい先日の名古屋と、どこの街でも大成功！

３月29日は、聖蹟桜ヶ丘のナムコランドがその舞台。今にも雨が降りそうだったのに、開始１時間前には100人近くのファンが集まってワイワイガヤガヤ…。

11時すぎにＤＪ斉藤洋美選手が登場して、いよいよスタート。まず最初は、洋美サンと、番組の中の相手役デレクターの鶴間さんがマトになっての〝パイ投げ〟で、いきなり強力に盛り上る。テレビで見たことはあっても、本当にやってみなきゃ、あの気持ち良さはわかんないんだな！

続いて、『スーパーボールすくい』や『わなげ』なんてゲームを集めた縁日コーナーに突入。それから、『洋美サンとお話ししましょー』の時間。ラジアメ度チェック・50の質問には、みんな真剣そのものだったね。

この日のメーンエベントが『ワギャン大会』。ここで目立てば…と、みんなの大声がとびまわって、盛り上りもピークへ…。そして、最後はいつもの、洋美サンのサイン会。ひとりひとりと握手をして、別れを惜しむ洋美サンでした。次は関西・四国方面に向かう予定だよ！



▲開始前から行列なのです


▲みんなでやるから面白い「縁日コーナー」


▲超盛り上りのワギャン大会


▲恒例の「全員にサインと握手」でGood-bye

放送時間

北海道放送	日	24:00～24:30	東海ラジオ	日	26:15～26:45
青森放送	日	23:30～24:00	和歌山放送	土	24:00～24:30
東北放送	日	23:00～23:30	ラジオ大阪	土	21:30～22:00
茨城放送	月	23:00～23:30	中国放送	日	24:00～24:30
栃木放送	水	22:30～23:00	西日本放送	日	22:15～22:45
ＴＢＳラジオ	日	24:30～25:00	南海放送	日	22:00～22:30
新潟放送	土	23:30～24:00	ＲＫＢ毎日	日	24:10～24:40
信越放送	土	24:00～24:30	熊本放送	日	23:30～24:00
北日本放送	土	22:30～23:00	宮崎放送	土	23:30～24:00
静岡放送	日	22:00～22:30	長崎放送	日	22:30～23:00

■連載警告企画

だまされちゃいかんぜよ
―第一回―

世間は今や、まっ盛りのファミコン・ブーム。かくいうナムコもそのソフトを作っているわけですが……。ファミコンをすることは決して悪いことじゃない。でも、何かが違うような気がする。

「冒険」

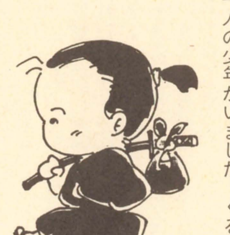
児童文学研究家　穴田　悟

昔々、あるところに一人の少年がいました。とてもファミコンが上手でした。くる日もくる日もファミコンをしていました。中学にはいってマイコンクラブにはいりました。

世の中は、ものすごいファミコンブームでした。

少年は考えました。「よーし、ぼくはゲーム会社にはいって、いっぱいゲームをつくるんだ。」と…。

ところかわって、あるところにもう一人の少年がいました。くる日もくる日も、街を冒険していました。ある時は迷子になり、またある時は子犬を拾ってきて、おこられたりしました。でも冒険をやめませんでした。中学にはいって、レイダースクラブという、へんてこりんなクラブにはいりました。



世の中は、ものすごいファミコンブームでした。

少年は考えました。「よーし、ぼくは新聞記者になって、いろいろなところへ行って、いろいろなものを見て、みんなにそれをおしえてあげよう。」と…。

それから十五年の月日が流れていきました。

最初の少年は大人になってゲーム会社にはいって、たくさんのファミコンをつくりました。

そしてもう一人の少年も大人になって新聞社にはいって、カメラマンになりベトナムやアフリカに行って、たくさんの写真をとり、それを世界の人々に見てもらっていました。

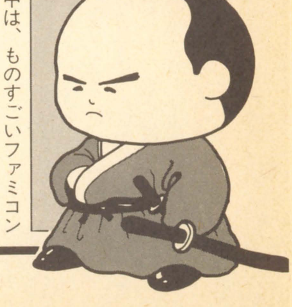
世の中は、ものすごいファミコンブームでした。

それからさらに十五年たちました。はじめの大人は、街を散歩していました。

前から犬がやってきました。でも犬は、見向きもしないで行ってしまいました。風もよけて通って行きました。まわりのものはみな、息をひそめてたたずんでいます。

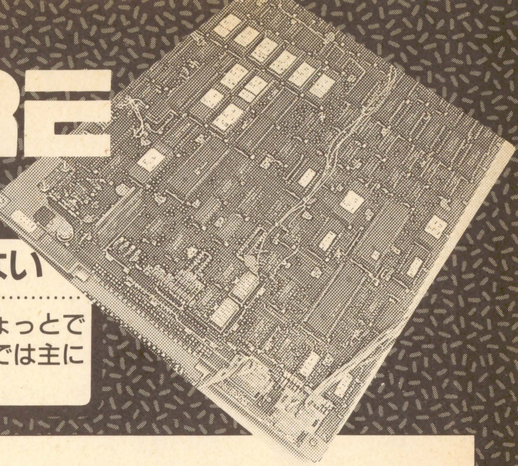
もう一人の大人も、街を散歩していました。

前から犬がやってきました。犬はしっぽをふり、うれしい顔をしてじゃれつきました。大人になった少年は、その犬がなぜか妙になつかしく、暖かなぬくもりを感じました。「あっ！　もしかしたら、おまえ…。」言葉がでませんでした。顔にあたる風も何か、なつかしい思い出を感じさせてくれる様に通り過ぎて行きました。



開発スタッフが直接お答えする

HARD WARE SUPPORT ハードウエアサポート



むづかしいなんて思わずにキミも質問してみない

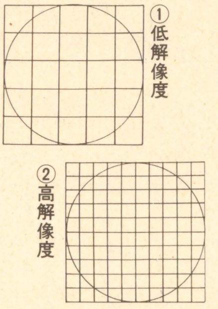
ゲームにのめりこんでいくと、いろんなことに疑問がわくよね。ちょっとでも不思議に思ったら、恥ずかしがらずに質問してね。このコーナーでは主にハードのことを、ナムコ開発部の魔神博士が答えてくれるよ。

Q モニターの解像度が、どーのこーのと言いますよね。最近は普通のテレビモニターの広告にも解像度という言葉を見かけますが、この解像度って一体なんですか？　解像度によって何がよくなるのか、じぇんじぇん分かりません。

青森県　高名一彦　17歳

A 解像度というのは画面に像を表示する時に、どのくらい細かく表示できるかという尺度の事です。たとえばボールを画面に表示した時、高解像度だと円形に見えるんだけど、低解像度だと十字形に見えてしまう。

ようするに、低解像度より高解像度のほうが画面がきれいに見えるということなのです。



①低解像度　②高解像度

Q ファミコンに音楽をつける時には、いくつの音を組みあわせることで、一つの曲になるのでしょうか？　また、効果音というのは何種類くらい作れるのでしょうか？

北海道　喜多　誠　14歳

A ファミコンのハードは、音が3音とノイズが1音で出せます。これを組み合わせて曲を作るんです。効果音の種類は、ピーとかギャーとかあわせて20～50種類ぐらい作ることが出来ます。

Q ファミコンというのは、カセットの大きさもある程度決まってるんだと思うんだけど、ゲームセンターのアーケード用ゲームの容量や機能には基本的に限界はないのでしょうか？　だとしたらアーケードゲームは何でもできるのですか？

兵庫県　田辺洸一　14歳

A 基本的に限界はありません。お金をかけて性能の良い基板を作れば何でも出来ます。しかし、現実にはそんな高価な基板を作っても誰も買ってくれません。値段が安く、しかも、値段の割には機能が高く、おもしろいゲームができる！　そんな基板が良いようですね。

Q FCでバッテリー内蔵のROMカセットはできないでしょうか？　また、ファミコン本体と、カセットの間に、付属装置をつけてそこに色んな機能を持たせる事はできないでしょうか？　電気が足りなければ、コンセントにつないで…と、こんな空想は可能でしょうか？

魔神様、お答えください。

福岡県　ドドン・ダダ　13歳

A バッテリーバックアップ内蔵カセットは、現在市販されています。（森田将棋　セタ）

付属装置については、FM音源やステレオを乗せることも、大容量のROM、RAMを乗せることも可能です。電子回路で実現できることなら、どんなことでもできるんです。

Q ファミコンのソフトに時間設定がありますよね。ってことは、ファミコンの中に何らかの時計がはいっているのでしょうか？　それとも何か仕組みがあるのですか？

神奈川県　清川智之　15歳

A ファミコンの出力の中に、ある一定の周期で来る信号がありま す。（インターラプト）この信号は一秒間に60回来ることになっていますので、これをカウントして時間設定に利用しています。

60カウント＝1秒

3600カウント＝1分

Q 業務用ゲーム機の中には、同じソフトなのにえらく処理速度の違うものがありますね。

例えば、「ありゃっ、隣りのゲームセンターのギャプラスの方がもっとスピードが速かったぞ。」などということです。なんでこんな事がおこるんでしょうか？

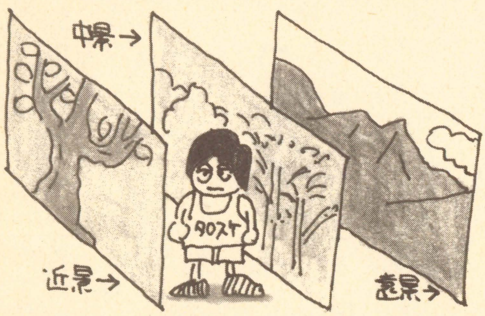
浜松市　袴田貴夫　18歳

A これは処理速度とは、関係ありません。ゲームの難易を決める要素に、ギャプラスのスピードという項目があって、これを切り換えているんです。一般的にスピードが早いとむずかしいゲーム、遅いとやさしいゲームとなっているようですね。

Q 妖怪道中記の画面はとってもきれいで、今までにない動きをしているように思うのですが、このような動き方に何か名前とかあるのですか。また、容量的にはどのくらいあるのでしょうか。

三重県　松本伸夫　15歳

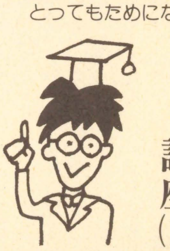
A 動き方には、特に名前はありません。この構成は、風景を近景、中景、遠景の3面に分けスクロールさせていて、**たろすけ**は近景と中景の中間にいるのです。（図参照）



また、容量は8メガビットあります。（ファミコンのメガROM8個分です）

■Dr.たみやの とってもためになる…■

コンピュータ講座(1)



コンピュータ言語にもBASIC、C……など色んなものがありますが、今回はその中でも花形言語LISPについてのこぼれ話を紹介しましょう。

逆ポーランド技法？

『3に5をたして7をかける』

これを算数の書き方（記法）に従って書けば、

（3＋5）×7

となります。＋、×といった記号（演算子という）は、それが作用するもの（被演算子、引数などという）のまん中におかれるわけで、こういう記法を中置法といいます。

一方、LISP（リスプと読む）というプログラミング言語の世界では、演算子は引数の前に書くことになっています。冒頭の一文は、LISPでは、

（×（＋3　5）7）

と書かれるわけです。この記法を前置法といいます。

中があって、前があれば―後もちゃんとあります。この記法は、後置法あるいは逆ポーランド法などといわれ、先の文は

3　5　＋　7　×

と書くわけです。ヒューレットパッカード社の電卓では、この記法で入力することになっています。「なんとけったいな!?」と思いますか？　冒頭の文を見て下さい。日本語の記法は逆ポーランド法じゃありませんか？

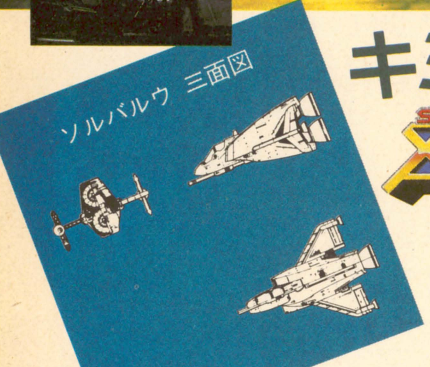
ハードウエアサポートの質問大募集

このコーナーでは、皆さんからの質問を募集しています　日頃からの疑問など、どしどし送って下さいね　宛先はNG編集室「ハードウエアサポート係」



新発売 スーパーゼビウス
ソフトビニールモデルキット 3機合体セット

¥4,980



キミもオヤジの特撮に SUPER XEVIOUS 挑戦するか!?

スーゼビ大好き少年・少女(もいるよね!)のみなさん! ずいぶんお待たせしてしまいました…。が、いよいよ、〝あのスーパーゼビウス、ソフトビニールモデルで登場!〟です。メーンエベントは、ソルバルウ・ソルグラード・ゼオダレイの〈ザ・合体〉。どれから作るか、悩まなくちゃ、だね。

ソフトビニールって……何だ?

ひとことで言うと、モデルキットに使われてる素材のこと。最近はちぢめて「ソフビ」って言う人が多い。実はあの龍馬くんも、がんこ職人も、このソフビでできていたのだった。

とにかく丈夫で、ちょっとやそっとじゃ壊れないってのが、チャームポイント(?)。例えば、完成直前のスーゼビが、ボコッと落ちてベコッとへこんでしまっても、修正は簡単。

ただ、今まではソフビで合体ものは作れないって言われてたんだな。ところが、そんな不可能を可能にしてしまったのは、「それが〝スーパー・ゼビウス〟だった」からなのだ!(と思うんだけど……な)


▼米軍のテスト機みたいだね
▲まるで自衛隊仕様

すでに先月、キミは見ていた!

人形になるようなものだから、どうせオモチャか、なんて思うようじゃやシロートさんっ。NG4月号の特集、『スーパーゼビウス・ガンプの謎の世界』忘れてないだろうね。あの特撮に登場してるのが、実はこいつ。

特撮技術もけっこうキテるけど、このソフビキットもなかなかスグレモンのフンイキでしょ! ひとつ、も一度、ソフビキットに拍手喝采!

開発期間は約180日

何度も何度も引き直された図面や何十、何百と描かれたラフスケッチの山々…。約180日間に渡ってくり返された試行錯誤をベースに誕生したのが、この超細密ディテール仕上げのキット。と言っても、最終的な仕上がりは、このキットを組み立てようとする、それぞれの製作・担・当・者に、かかっている。つまり、君達ひとりひとりに、ってことなのだ!

求む! 感性のオリジナル作品

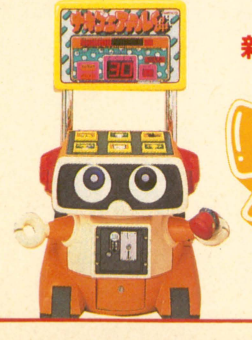
このソフビキット、組み立て自体はいたって簡単だ。といって、気を抜いてかかると、落っことしちゃったり、ふんずけちゃったり……してもいたって丈夫だから、いーんだけど……。

そんな事より、大切なのは組み立てたあとなんだ。チョイチョイと色塗って、ハイおしまい、なんてことは許されない! なにしろ、相手はスーパーゼビウスだぜ!

例えば塗装にしても、君のデザインしたオリジナル・バージョンに飾り、素材の柔かさを生かして窓や内部を作り込むことだってできる。カメラ小憎なら、必殺の特撮技をみがくのもいい。そう、つまり組み立てあがったところが始まりなんだ。そこから売られた数と同じだけの〝スーパーゼビウス・ワールド〟が誕生していくんだから……。

※そんな君がクリエイトした作品やソフビ制作のエピソード(=君がクリエイトした遊びって事だね)を、見せて、聞かせて、教えてほしいんだ。作品なら写真にとって、〈NG編集室『私もソフビだ』係〉にドーンと来い!

> スーパーゼビウス・ソフビモデルキット制作の
> **〈ワンポイント・アドバイス〉**
> **●一度切ると元には戻らない**
> これがソフビの特長。説明書をよく読んでから、切断にかかれ! 慎重にねっ。
> **●塗装を乾かす時間に注意**
> プラモデルに比べてかなり時間がかかるから、うっかり指紋をつけないように!



新登場 ナキゴエ・ロボット

ナキゴエアテルくん ってだぁれ!?

アテルくんが得意のものまねで君の反射神経を試してくれる。ハンマー片手に大奮闘してね。

ナキゴエアテルくんっていうへんてこなロボットが誕生したよ。
ものまねが彼の唯一のお仕事!
君もアテル君の頭上のボタンに描かれている動物の鳴き声あてに挑戦してみないかい?
ボタンに描かれている動物は、犬、猫、蛙、象、鳥、山羊の6種。そのの中のひとつをアテルくんがものまねするから、鳴き声をきいたらすぐ、そのボタンをハンマーでたたこう!
正解数が得点になるよ!
友だちとぜひ、競争してみてね。

●実物の写真を紹介できなかったにもかかわらず、大好評だった「妖怪道中記」のテレホンカードプレゼント。応募総数は約200名で、約1/4の人に当たったというラッキープレゼントでした。ナムコのテレホンカードは、限定だから値打ちものだよ。



報告発表

私はワギャンを見た

NG3月号で募集した「私はワギャンを見た」情報が、続々編集部に寄せられたぞ。今回は、その情報の発表と、イベントでさらされていたワギャンの報告をしよう。

時は3月13日(金) 不気味な日だったが 私は、やよいデパート内ナムコランドへ足を向け、隅っこへ目を向けると、ありました!! ワギャンが、店長が「あそこにカエルがあったろ」といってた。そういや、あれほんとにカエルみたいでしたね そんときのスコアは94でした。(おもってたよりワギャンはでかい) 以上田舎の松江から報告を終わります
P.S ちなみに店長はこんな顔です
まじんはひまじんだよ～ん

▲松江市 真明 淳くん

私はワギャンを見た！
それは3月8日ジャスコ山形店のことでした。こんないなかにはこないと思っていたがあったので感動してワギャンにさけんでやりました。「カッコイー」
でもこんど会う時まで修業をつみワギャンに挑戦していきたいと思います。
ポスター希望 ジャスコ山形店

▲山形県 影沢吉倫くん

島根県 松江市より

それは2月28日の雪の日のこと、PC島大前店へ行くと店員のとやささんがダンボール箱を開けようとしていた。「何ですか？ これ」私は聞いた。「ワギャンだ。」とうとう松江にも送られてきた」そして、ワギャンを設置する作業が始まろうとしていた。

その時、私はワギャンの左手がとれているのに気付いた。「とやさん、ワギャンの左手がとれてる！」「何っ？ 大変だ」すぐにおりが開けられた。危険であることはわかっていたが、そんなことは言っていられない。私はその痛々しさに危険も忘れて、ついほおずりをしてしまった。同情とも友情とも言えぬ何かを感じた。

そしてワギャンのほこりを払ってやった。すると、とやささんが「特効薬だ」と言って瞬間接着剤を持ってきたので、ワギャンの左手は傷跡を残しながらも直ったのだった。作業が終わって私は、ワギャンに叫んだ。「岡先輩のバカヤロー。」

〈Lord Britishくん〉

山口県防府市より

私はワギャンを見たぞ！ 場所はニチイ防府店だ。日時は3月14日(土)3時32分26秒だ。その時私は「ナムコ!!」と叫んだ。やはり、人も多かったため、ちと声は普通より少し大きいくらいだった。結果は「なんだよ、うるせえな…ケケケ」しかし、これは、非常にハズかしい遊びではある。でも10円という安さのため、ついやってしまうのだ。

〈HAETAくん〉

宮城県泉市より

ぼくは、カゼでのどをいためていたのを忘れて、ついワギャンをやってしまった。そのため、2、3日小声しか出せなくなってしまった。学校で友だちに聞かれても、自分がバカみたいなのではずかしくて言えなかった。だけど、またワギャンに挑戦するつもりだ。

〈S・Sくん〉

和歌山県和歌山市より

ある春のあたたかい日、我々AGC取材班は、地元の原住民の情報をたよりにワギャンを求め、そのボイスパワーにより廃墟と化したPC和歌山店に足を踏み入れた。―中略―だが静けさを打ち破るように隊員の一人が叫んだ〝うわー〟。眼の前には1、5メートルはあろうか。カエル、いやワギャンが立ちはだかっていた。それからの事は記憶に無い。私の見たものは夢・幻……。―後略―

〈久保くん〉

●おれは見た。見た目はちっぽけだけど何か恐しい感覚を持っていた。

〈T・Tくん〉

●ワギャンは、三越松山支店屋上で見ました。とってもかわいくてよかったです。

〈K・Tくん〉

その他にも、小説的長編報告書を送ってくれた人もいて、編集部一同よろこびの嵐だったぜ。でもNGにのせられなくてゴメンよ。

さて、これらの報告を見て、「国宝級」なんてウソじゃーん、と思った人、決してウソなんかじゃないぜ。プンプン。ワンダーモモなんかよりずうーっと少ないんだ。でも数は少なくても、全国を点々とまわるので、これから目にする人もいるかもしれないよ。運良く出会ったら、報告書をぜひ送っておくれ。(ポスタープレゼントは終わっちゃったけど、楽しいお便りには抽選で毎月3名に粗品をお送りします。)

●イベント報告







ワギャンは、ゲーム場の片隅にひっそり置かれていることもあるんだけど、たいていはイベントに登場するんだ。「ラジアメ・キャンペーン」にも登場したのを見た人もいるよね。3月21、22、28、29日には、横浜岡田屋モアーズの前でもイベントがあった。なかなかの人気だったよ。

みんなが叫んだ言葉

〈ベスト3〉

1 ワー　2 ワォー　3 バカヤロー

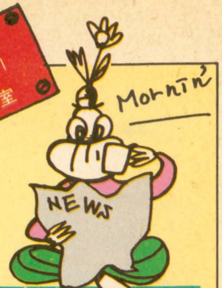
〈その他の言葉〉

「ダー」「ナムコー」「源平かえせ」「ギョエー」「べらんめい、こっちとら江戸っ子でいっ!!」「ナットウ野郎」「てめー」「モモちゃーん」「タコー」「たろすけィー」などなど……

●情報を送ってくれた皆さん、どうもありがとう。抽選で20名の方にはポスター引替券、残りの皆さんへはステッカーをお送りしました。また、ハガキを使わせていただいた皆さんには粗品もつけておきましたからねー。

MAY 5

TELEPHONE
03-756-2311
NG編集室



「遊び」をクリエイトする vol. 7

元気新聞

元気新聞5月号
昭和62年5月1日発行
(毎月1回1日発行) 通巻7号
昭和61年10月1日
NG特別編集許可

雑貨屋

さあー、新装オープンの雑貨屋でい。グダグダ言ってねーで本音で書いてくれよ。オレとババもマジで答えるようにすっからヨ。たのむぜっ！

オマエもやっぱり、元気でブイ！

モモちゃん大好き！

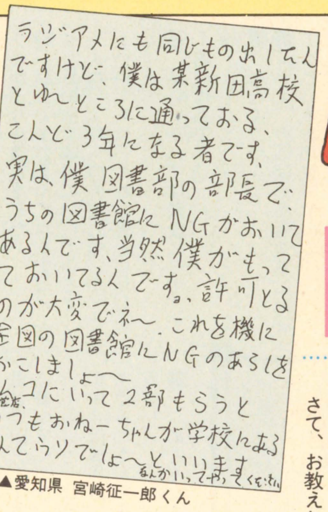
浜松市　高橋寿直　13歳

元気スタッフのみなさん、はじめまして。やりました!! ついに!! あのナムコの新作、ワンダーモモ!! モモちゃんてかわいいですね。なんだかこのままファンになってしまいそうで自分が恐いんです。他にもこんなお便りした人いませんでした？ いたらその人は要注意人物です。これからどんなハガキ出すか分かりませんからね。(なんだか自分の首をしめているような…。)

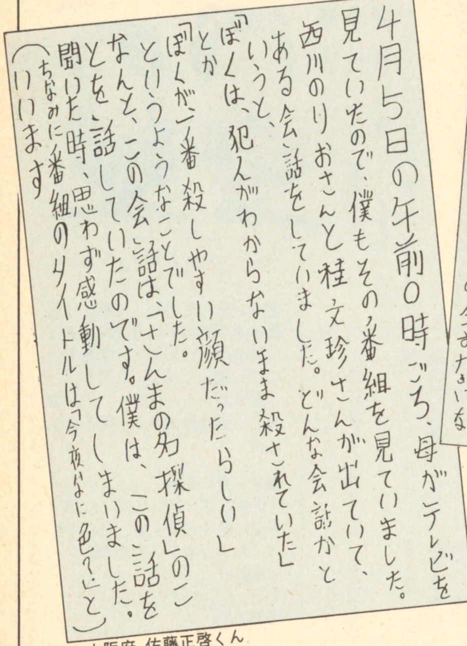
さて、お教えしてもらいたいことがあるんです。それはモモちゃんのフルネーム・年齢・生年月日・血液型・身長・体重…失礼こきました。こんなこと女の子に聞くのは失礼だもんね。特に年齢、体重。フン、いいんだよ…でも、僕のわがまま聞いてくれたらうれしいな…と言いつつ、今日もモモちゃんにジャンプ開脚キックをやらせる僕であった…。

◆寿直、おまえまだ10年早いぞ！　(オヤジ)

◆ババはモモちゃんとお話したんだ。ルンルルババルン　(ババてつ)


ラジアメにも同じもの出したんですけど、僕は某新田高校とゆーところに通っておる、こんど3年になる者です。実は、僕図書部の部長で、うちの図書館にNGがおいてあるんです。当然僕がもってておいてるんです。許可とるのが大変でネ～。これを機に全国の図書館にNGのあらしをおこしましょ～
ナムコにいって2部もらうといつもおねーちゃんが学校にあるなんてうソでしょ～といいます
(き営店)
なんかいってやってください

▲愛知県　宮崎征一郎くん

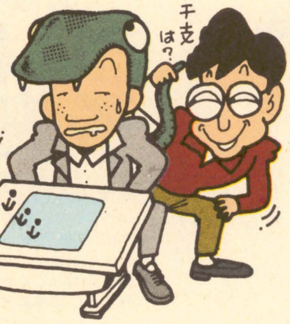

4月5日の午前0時ごろ、母がテレビを見ていました。僕もその番組を見ていたので、西川のりおさんと桂文珍さんが出ていて、どんな会話かというと、ある会話をしていました。
「ぼくは、犯人がわからないまま殺されていた」とか
「ぼくが一番殺しやすい顔だったらしい」
というようなことでした。
なんと、この会話は「さんまの名探偵」のことを話していたのです。僕は、この話を聞いた時、思わず感動してしまいました。
(ちなみに番組のタイトルは「今夜は何色？」といいます)

▲大阪府　佐藤正啓くん

“干支”をチェック！

尼崎市　原田敦郎　14歳

おやじ、聞いてくれ！ オレはある日ゲームセンターに行った。その時、オレはジャケットを着てキメていたので、自分でも「高校生に見えるやろ。」と思っていたんだ。しかし、ゲームをやっていると「あなた、何歳？」と聞かれた。ちょっと残念やったが「16歳」とすました声で言った。これで10時まではいられると思ったがあまかった。そのゲームセンターの人は何てエライんだろうと思った。何と、次の質問には、さすがのオレも答えられなかった。何と聞かれたかというと、「干支は？」「えー、へビ年」「16歳でヘビなんかいない」と言われた。…むなしい…… みんなも“干支”には気をつけよう！



◆昭和何年、西暦何年まで覚えても、ボクには意味なしでした。　(ババてつ)

◆オイラの場合は、10歳は年上に見られちまうんだ。一度でいいから、“あら、もうそんなお歳なの？”って言われてみてエもんだ。　(オヤジ)

いま、何時？

宮城県　ラリーY　15歳

昨年の9月のある日にマッコウさんのテレホン・インフォメーションに電話をかけた。バカな僕は深夜割引をねらって、夜の12時頃にダイヤルを回し始めた。「ガチャ…プッ…トウルルル…」と2回鳴ってかかった。僕は期待していた。しかし、かかったのはいいが音が聞こえない。僕は待った。10秒…20秒…30秒、なんと30秒後に音が聞こえ始めた。この30秒で電話料金が少し増えたと思うと損をしたように思った。それから10日間くらい、同じ時間帯にテレホン・インフォメーションにかけまくったので、普段の月よりも4000円くらい電話料金が高くなっていた。それからしばらくたった今、またテレホン大作戦に電話をかけまくっている僕であった。



◆んー、オイラも県民なんだ。だからラリーYの気持ちがわかってしまうんだな、これが。　(オヤジ)

◆テレホン大作戦に電話する時は、ちゃんと家の人に言ってからにしてね、ババババ。　(ババてつ)

●ババのてつじん頭脳養成クイズの答え。♡－3　□－2　○－4　☆－1　◆－9

京極院静鳳先生の書道塾

ごあいさつ

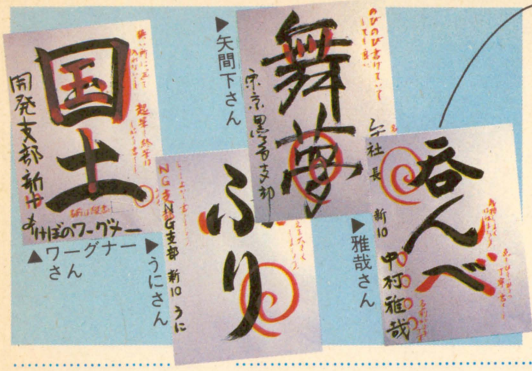
このたび、元気新聞の誌面をおかりして、書道塾を開塾させていただくはこびとなりました。書家として、この上もない光栄に存じます。何とぞ、みなさまのおカあってのこと。どうぞよろしくお願いいたします。

京極院 静鳳

はじめまして。墨すり番です。静鳳先生とみなさまのおカにわたくしが少しでもなれるよう、努力いたします。

墨すり番

※なんと、ナムコの中村社長の作品なのだった。


▶矢間下さん
▶雅哉さん
▶うにさん
▲ワーグナーさん

墨 今月は、第一回ということもありますので、静鳳先生どうですか？出品者全員にご批評のほどを…

静 そういたしましょう。

墨 では、さっそく雅哉君の作品から、いかがでしょうか？

静 素直な線で書けていますね。もう少し紙の大きさと字のバランスを考えて書いたらいかがでしょう。

墨 お点のほどは？

静 優といたしましょう。

墨 はい。次は、矢間下君です。

静 のびのび書けていますね。活気が感じられますね。天といたしましょうか。次は？

墨 承知いたしました。次は、うにさんがぶりを書きました。

静 品よくまとまっていますね。ぶりが目の前で本当に泳いでいるようですね。「り」の終画の伸びがとてもいいですね。これも天といたしましょう。

墨 はい。それでは最後にワーグナー君の作品です。

静 ………

墨 わたくしが……

静 いえ、今回は出品者全員に批評するというお約束ですので…

墨 はい、ではお願いいたします。

静 …元気がうかがえますね。来月に期待いたしましょうか。今月は元気のある作品が多くて、とても良いことですわ。

墨 そうですね。あの、先生、ワーグナー君のお点のほどは…

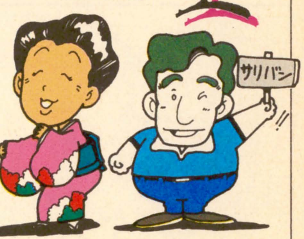
静 そうね、中といたしましょう。

墨 はい。では、今月の成績を発表いたします。秀(15点)…対象者なし。優(10点)…雅哉君、一人です。天(5点)…矢間下君と、うにさん。中(一点)…ワーグナー君。地(-3点)…対象者なし。沼(破門)…今回はいませんでした。では、静鳳先生、昇級の発表をお願いいたします。

静 はい。雅哉さん9級、矢間下さんとうにさん、そしてワーグナーさんのお三人方は10級で、もう一度がんばってくださいまし。

墨 ありがとうございました。出品者の方は来月ご自分の級をまちがえずに書いてください。あと、矢間下君とワーグナー君、氏名は左側に縦に書いてください。それからワーグナー君はもうひとつありますね。級の場合は算用数字でお願いします。ではみなさん、来月もがんばってください。

静 ごめんくださいまし。



京極院静鳳(きょうごくいん・せいほう)先生の略歴
書家。昭和生まれ。15歳より龍鳳先生(昭和59年、81歳で永眠)に師事。昭和30年に天晴書道会に初入選し、以後、入選9回、入賞8回する。現在は、天晴書道会の審査員である。好きな花は梅。

墨すり番の紹介
埼玉県在住。昭和56年に京極院静鳳に弟子入りする。座右の銘は、「およばぬこいの滝のぼり」
金髪碧眼
本名、スミス・サリバン
国籍不明

書道塾入会の掟

一、競書出品について
(1)競書出品の締切日時は、毎月20日の消印有効(休日の場合は順延)
(2)競書の記名法は、競書の左側に縦書で、段(級)・氏名を書くこと。初めて出品する時は〝新10〟と書くこと。級の場合は墨で算用数字、段の場合は朱で漢数字を用いて書くこと。競書の記名法が正しくない場合、規定外として審査されない。

二、競書審査結果について
(1)競書は、六段階に分けられ、秀は15点、優は10点、天に5点、中に1点、地は-3点、沼は破門とする。得点が10点たまったら昇段(級)とし誌面で発表する。沼のお点をいただいたものでもその後の努力によって復活が許されることもある。

＊競書とは…毎月書いていただいた作品のこと。

てつじん頭脳養成クイズ－その1号

バベが担当する

さあーて、ゲーム疲れのみんなの頭をリフレッシュしてあげよう、と登場だよだよ、バベがお贈りする《てつじん頭脳養成クイズ》。ゲームの時とはちょっと使うアタマが違うから、毎月息抜き気分で挑戦してるうち、いつしか『てつじんの頭脳』が養成されている、というありがたいクイズなんだよ！（バベてつの頭脳を持った『バベてつ人』になっちまうんじゃねーか？　くわばらくわばら……オヤジ・談）　では、いざ出題の第1号を！



	♡	◆	□	☆
	○	☆	♡	◆
	☆	□	◆	♡
＋	♡	○	☆	□
1	2	7	6	5

上の数式をグッとにらんで下さい。わけがわかりませんね。でも、それぞれの記号を数字におきかえると、簡単なタシ算です。答えは見事〈12,765〉(ワンツー・ナムコ)になりました。では、♡・◆・□・☆・○、5つの記号にそれぞれあてはまる数字はいくつでしょう？〝0〟や同じ数字はありません。

――時間かければ誰でもできる問題だね。これを一目でパッパッと数字がひらめいたキミは、きっと一流のスパイか、もしくは『てつじん28号』に違いない！　5分でとければ、あと2～3回で『てつじんの頭脳』はキミのものだよ！　残りはみーんな、チッチッチッ、まーだまだ、頭を使わなくっちゃね。ではっ！（この問題を目の前にして、2時間ほどキゼツしてたの、確かバベだったよなぁ……、おぅおぅおぅ、ここで答えゆーんじゃねーぞっ！何ページでぃ？　おぅ21ページだと！　オヤジ）

衝撃のことわざ予備校

はい、今月から新しく始まりました『衝撃のことわざ予備校』です。ということで、今回はナムコ社員たちの“笑撃”です。みなさんも、何かオモシロイことわざを考えてドシドシ送ってくださいね。担当は私、うに編集長です。

作品1



とんぼの名探偵
(やっちゃん)

ム・ム・ム……。何んだこれ。たぶん『さんまの名探偵』のことなんだろうけど、ま、今回は初めてということで載せてあげましょう。

作品2



貧乏金なし
(フジくん)

そうだよね。あたりまえなんだけど、これ好き。書いた人の生活がスッゴク良く出ているような気がするんだ……。

作品3



馬場の一つおぼえ
――十六文キック
(謎の男)

なんかミョーに納得してしまったワ・タ・シ。だってネ、一度ジャイアント馬場さんがナムコに遊びに来て、一諸に記念撮影したんだもん。

作品4



結構なおてもやんでございます
(流星仮面)

ギャハ、これは『ことわざ』じゃないけど、好き。目を閉じると、ほほえましい情景が浮かんでくるようだもんね。よーするに感性の問題なんだな。

今月の元気新聞は新装オープンのためナムコ社員の投書で構成しました。

NGお姉さんを探せ!

オヤジの胸がキュン……としてしまったぜィ。ガラでもねえけど、オイラはナムコに入社して幸せ一杯、胸一杯! てなわけでな、わかったろ。オマエらの周りにいる「NGお姉さん」を探してくるんだぞ! 「NGお姉さん」ってえのはな、NGの看板になれる人ってえことなんだぞ。NICE・GALでも、NAMCO・GIRLまたまた、NO・GOODでもオマエらの感性の勝負だぜィ。探したヤツは、「NGお姉さん」の顔がハッキリした生写真と、オマエの推薦文(一五〇字程度)を直ちにNG編集室に送ってくれ! 一言だけ言わせてくれ。オマエらNG好きだよなっ。じゃあ、待ってるぜィ。

今月はナムコ社員が選んだナムコ嬢を見せてやる! なっNGだろっ。

●小林桂子さん

すれちがう時に、ふとさわやかな人、春のやさしい風の香りのする人がおりますが、彼女こそまさにその中の一人に数えられるべき人であります。歩くホールズ、いや、服を着たペパーミント、朝のシャンプー、まぶたの上のサロメチール、嗚呼どの言葉も当たらない、麗わしの人、私は貴女の「たんすにゴン」になりたい。

(バッカス)



▶麗わしの小林桂子さん

●瀧上園枝さん

ババべてつです。ババが推薦するのは瀧上さんです。なんで瀧上さんがNGお姉さんかというと、ナムコの中でとっても人気があるナムコギャルだからなのです。「彼女のためなら死んでもいいっ!」っていうナムコ社員は10人は下らないでしょう。「ニコッ」と笑ったその笑顔に何人の人が「クラッ」としたことか…。

彼女は罪なナムコギャルなのです。

(ババべてつ)



▶ナムコギャル・園枝

●大山百合子さん

好きなんだなあ、オイラ。どこがって? 全部に決まってんだろ。「大山さん、今度デートしてください」

うわーっ、NG誌上を使って愛の告白をしてしまった。ナニッ? ガラにもないマネすんなって。勝手だろ、バカヤロー。もし、デートがうまくいったら、次のNGで嫌でもレポートしてやっからな。期待していてくれ。

(オヤジ)



▶愛の告白をうけた 大山さん

●高橋光江さん

やっちゃんは絶対に、高橋さんを推薦します! 高橋さんはNG編集室からの郵便物の切手を貼ってくれています。郵送担当になったばかりで、毎日ドジばっかりの私は、ご迷惑のかけっぱなし…でも、メガネの奥からのやさしい瞳と明るい笑顔でやっちゃんはファイトが湧くのでした。

(やっちゃん)



▶高橋さん 趣味・切手収集

テレホン大・作・戦

あなたとNGをム・ス・ブ



まか・キューのイラスト大募集!

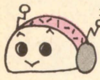
さて、前回のウルトライントロはマニアのみんなにとって、簡単過ぎたみたい。より難問のオモシロ企画を計画中なんでお楽しみに。今回は、まか・キューともっと仲良しになってもらうために、いろいろヒミツを教えちゃうよ。だから愉快なイラストを送ってね。

㊟ ㋮ まかちゃんをカワイイ顔に描くと採用される確率が高いよ。その点、北海道の山本晋君はエライぞ「まかちゃんは絶対かわいい! ファンになった。」と手紙をくれたんだ。キミは見る目があるよ!

(キュ) エーッ、ちょっと目が悪いんじゃないの?



まかちゃん
●性別―一応おんな
●好きな事―食べること(何でもよく食べる)、スポーツ、ひょーきん族は大好き。さんまちゃんのファン。とにかくいつも転げまわっている、元気いっぱい健康むき出し少女。



キュージくん
●性別―特にないが5歳の男の子ぐらいにプログラムされている。
●好きな事―テレホン大作戦でしゃべるのが大好き! 「ボクはナムコの研究所で少しずつ改良されているんだ。だけど、まだまだテスト中。いっしょうけんめいガンバルからみんなも応援してね!!」

今月のスカ

よっ! オヤジだぜィ。このコーナーも新顔だぞ。ナニをやるかってエと「やったなあ、オ・マ・エッ!」と思わず言っちめえたくなるオマエの投書を、載せてやるんだよ。じゃあそろそろオワライに移るとするか。いくぞ!

~スカ1~

論よりろんどん 〈やっちゃん〉

バカヤロー! 何を考えてんだよ。「論よりろんどん」? 意味がネエぞ。ものごとオツムを使ってからクチにしろっ!

~スカ2~

おでんに梅干し 〈ババべてつ〉

だからどうなんだ? えっ! ババべてつっ!! オマエの言いてェことぐらいわかってんだよ。「おせんにキャラメル」のゴロ合わせなんだろ。ナニーーッ! 「のれんに腕押し」まったくオマエみたいな、ことわざ引っぱりだしてくるんじゃネエぞ!

~スカ3~

鯉は鰺より泳ぐ

恋はあいよりあおく(なんのこっちゃ)〈あけぼのワーグナー〉

(なんのこっちゃ)だと? こっちが言いてェよ! 「青は藍より出でて藍より青し」っていうんだよ! まず、ことわざを知ってネェとワーグナーのように予備校に入れネェってことだな。あけぼのワーグナー? オマエの名前もついでに**スカ**っ!

ネタくれ

どうだっ。新企画にビビってないか?

●雑貨屋

これは今まで通り生き残ったぜ。ブッチリ元気の投書を送ってくれ。

●NGお姉さんを探せ!

ヘンな勘違いすんじゃねーぞ! 写真と推薦文は必需品。これがないと相手は、ブースカさっ!

●ことわざ予備校

投稿…それは、そうは問屋がおろさない! ことわざに限らず、お歌でもいいからな。(注)ことわざ予備校と今月のスカは、かなりシブイ関係にある。

●京極院静鳳先生の書道塾

書道塾入会の掟に従ってくださいまし。尚、俗でございますが、お半紙でなく、ハガキでお願いいたします。ハッスルくださいまし。(静鳳)

●おたんこナス

今回のナスはどうだったかしら? みんなの身の周りにある思わず笑いたくなる写真や切り抜き何でも送ってネ。でも、看板がおもしろいからって看板は送ってこないでね。S子困っちゃうから…そういう時は、写真に撮ってきてください。(S子)

●今月のスカ

求めなくても、オマエのがなりそうだ! 心して投稿して来い。

(まか・キュー・テレホン大作戦)

今月はイラストを大募集しているから、みんなドンドン描いてきてね。

●クイズ

ババのクイズを楽しんでくれババ。ババもいっしょうけんめい問題を考えるババ! がんババってネ。

以上、各コーナーの方針にのっとり、正々堂々とNG編集室まで送ってくれ! 待ってるぜィ。(オヤジ)

今月のおたんこナス

このコーナーでは、身近なヘンなもの、オトボケもの、思わず笑っちゃいたいものを募集しています。写真・看板・雑誌・教科書(破らないでネ)、広告…何でもOK。

●素肌美人の淡谷さん

これは、僕がきのう駅の売店でつい、買ってしまった写真週刊誌に載っていた広告です。あの淡谷先生が素肌美人だったなんて! 僕はうれしくなってしまいました。

発見者・わたし



へー、実はS子もとっても素肌美人なの。私もこの記事見てあこがれてしまったワ! 淡谷のり子さんて、すばらしいわネ。私も淡谷のり子さんのお歳になっても、「S子さんて、とっても素肌美人なのね」って言われるようにがんばるワ! 応援してね。

●ふりむけば、へんなかお

ふりむけばフッと笑える へんなかお

作者・香川県 篠原光博



みんなにまたちょっとだけS子のこと教えてあげるわネ。実はね、S子はゴーレム大好きなのよ。いつも裸でがんばり屋さんだと思わない? 私の隣にいつもゴーレムがいてくれたらな。



●ナムコテレフォン大作戦は…東京03-758-6661にかけてね。

がんばれ!! CN & 幕の内

ファンのパワーがナムコの宝なんだ

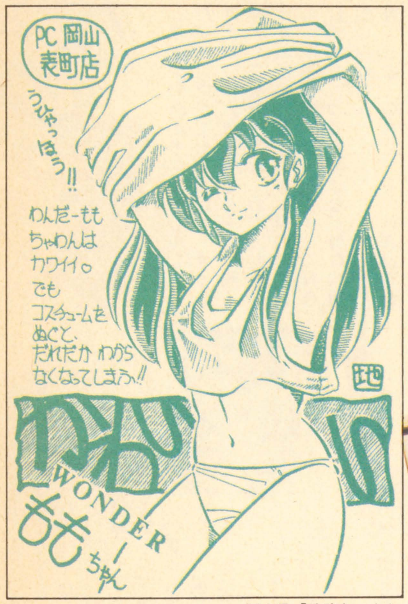
関西のナムコファンによって結成されている「キャロットネットワーク」、そして中部のファンによるのは「幕の内」。彼らのパワーにはいつも驚かされるね。

(CN編)

CN企画のワギャン大会

今回は、去る3月15日(日)にナンバシティビッグキャロットで開かれた**「ワギャン大会」の報告レポート**だよ。なんと、このイベント、我々CNが企画したものなんだ。でも内容は単なるワギャンのフリープレー。本当は凝ったものにしたかったんだけどいろんな事情でボツだったのさ。さて、入場してきた人たちは、みんなイスに座っちゃって誰一人としてワギャンに向かって叫ぼうとはしない。困ったなぁ～。そこでまずはワギャンのプロモーションビデオを公開。すると場内どっとわいてきた。でもまだ自分からワギャンに叫ぼうとする人がいない。そこで、どんどん指名して叫んでもらうことにした。すると次第にイベントは本格的な盛り上がりを見せはじめ、ワギャンの前には一面の人だかりができたのだった。ここでやっと、スタッフ一同胸をなでおろす。日本人って羞恥心が強いのが、リラックスしてのるまでけっこう時間がかかるもんなんだねー。

byOTA



▲岡山県「地球丸」くん



▲ビッグキャロットのキャロットホールでのイベントの様子。2人がかりで叫んでいるよ!!

(幕の内編)

幕の内って何だ —パート2—

だいぶおなじみになってきたこのコーナーだけど、今回は「幕の内」って何かをご紹介。NG創刊号でも少し説明したように、この「幕の内」っていうのは昭和59年7月に誕生したナムコファンのためのキャロット新聞なんだ。発行は基本的に月1回。でもスタッフが学生のため、試験のある時期なんかは発行が遅れてしまうんだよね。編集長はなんと高校生。そして協力してくれているスタッフ6名もみなとても若いんだ。でも、それらの総責任者は、ナムコの中部事業所のK氏。そしてナムコの中部事業所を基点に、東海、北陸などの中部全域のキャロットに配布されているんだ。発行部数は約4000部。



一度この「幕の内」を読んでみたいなあ、という人がいたら、左記の宛先まで切手60円分を送ってください。最新号が発行され次第お送りしますからねー。

〈宛先〉〒460 愛知県名古屋市中区大須2—23—3 ㈱ナムコ中部事業所「幕の内」郵送係

OPEN 情・報

(オープン)

横浜三越屋上に「わくわくランド」オープン!!

各地で人気のナムコ直営屋上遊園「わくわくランド」が、横浜三越にもやってきた。オープン初日、早くも子供たちの歓声があふれていたよ。

デートコースにピッタリの横浜。その横浜の駅から約1分のところに横浜三越がある。3月21日、この三越の屋上に「わくわくランド」がオープン。ここはショッピングに来たファミリーのための絶好の憩(いこい)のスペースだ。ビデオゲームはなく、主に



▲チビッ子ジャングルのウッド・アスレだよ。やさしいお姉さんが遊んでくれるから安心！ん、お友だちになりたいって？

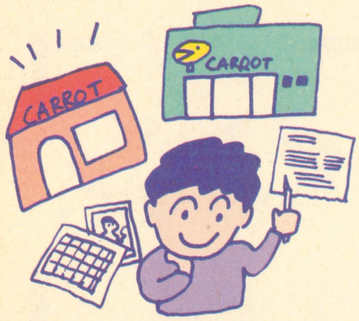
NGロケーション

探検レポーター大★募★集

バベバベ、みんな元気かな？　さて、今までは僕が全国のゲームセンター（ロケーション）をレポートしてきたんだけど、これからは、ちょっと変えていこうかなと思ってるんだ。読者のみんなの中から我こそは、と思う人にレポーターになってもらって、全国各地のオモシロ情報を紹介していこうと思うんバベ。おもしろそうだなあと思う人は下記の要領で応募してみてね。みんなの立候補を待っているよ。（バベてつ）

〈レポーターに向いている人〉

何事にも好奇心があり、文を書くのが好きである。ゲームやゲームセンターに関心があり、それでいて性格は明るく人見知りをしない。自分のレポートがＮＧにのるといいなあと思っている。…とまあこんなに完璧じゃなくても、やってみたい！　と思う人。そしてカメラを持っていれば尚いいねー。



〈レポーターの仕事〉

キミの住んでいる地区（県単位くらい）のゲーム場を訪問し、レポートしてください。

●ＮＧ編集室に送ってもらうもの。

レポート記事―お店の場所・雰囲気・特徴・キミの感想などを書いてね。

写真―お店の外観や中の様子などとってね。

●特におもしろい記事、傑作写真など送ってくれた人には、特別にＮＧ優秀レポーター賞をあげ表彰しちゃうよ。



〈レポーターの特典〉

1・ＮＧを毎号定期的に郵送します。
2・ＮＧオリジナル原稿用紙、レポーター証明書を送ります。
3・図書券（2,000円分）を差し上げます。

〈応募要領〉

①郵便番号②住所③氏名④年齢⑤学年⑥電話⑦ゲームセンターについて思うこと、を明記のうえ、ＮＧ編集室「レポーター募集」係宛に送ってね。第１回募集〆切は５月15日㊎。

●レポーターになっていただくかどうかは、選考をしてから決定しますので詳しいことは応募者全員に個々にお知らせします。

キャロット日記



開いてみると、ファンの声

CARROT DIARY

今、みんなは何に興味を持ってるのだろーか？　なんて思ったら、ゲームファンの雑記帳、キャロット日記を開いてみよう。みんなの声が聞こえてくるぞ。

北海道　PC旭川店

最近遊ぶゲームがへってきて、ちっともおもしろくないものばかり。と不満ばかりいっている私は今『ワギャン』にはまっている。だれかトローチください。

〈N－Nちゃんよ〜っ〉

新潟　PC長岡店

ここに来たのはまだ2回目だけど、前に来た時もいた変わった人がいます。常連さん方は彼を〝おっさん〟と呼んでいるようです。私は彼の笑顔が忘れられません。

〈ケロ〉

郡山　うすい百貨店スカイランド

最近、大きなスポーツバックをかかえ、メガネをかけ、髪のばし放題の人達が、にやけながらワンダーモモの回りを囲んでいる光景を見るのはどういう訳？

〈ポンタ〉

ワンダーモモは最高だ!!　オープニングのライオンの真似するとこなんかカワイくっていい！　アイ・ラブ・モモ♥

〈ぜにさん〉

埼玉　丸広百貨店

学校を終えて丸広の屋上にまた来てしまった僕。中には新しいゲームがたくさん。ガッハッハ!!　アウトランにローリングサンダー…やるぞっ!!　ふと見ると、あれっ？　これがスウィートランドか。燃えに燃えてしまったコリ性の僕。財布の中まで燃えつきていた。ワ〜ン！　お菓子返すからお金半分返してよ〜!!

〈川越のイモ〉

京都　BC京都

イシターがないっ!!　私が全身全霊をかけてのめり込んだゲームが忽然とゲーセンより姿を消してしまったのだ。ああっ、カイちゃ〜ん!!
――しかし、浮気症の私は、モモに移っていくのであった。
チャンチャン。

〈18才学生〉

乗り物中心の子供向き屋上遊園地なんだ。おススメは**チビッ子ジャングル**。ここにはウッドアスレチックとエアアスレチックがあって、大人でも参加したくなっちゃうくらい。そして、もう一つの魅力は、**トイポップトレイン**。これは、屋上をぐるりと半周するおとぎ列車でピノ号とアチャ号の2台が走っているよ。お友だちや弟、妹にも教えてあげて、みんなで一度来てみてね。



▲チビッ子ジャングルの中のエア・アスレだよ。絶対おもしろいからキミも一度体験してごらん。



▲ＮＧ12月号でもご紹介したスウィートランドもあるよ。

▼意外と地味な横浜駅外観





▲トイポップトレインのピノ号だよ。



横浜三越　屋上遊園地「わくわくランド」

住所	神奈川県横浜市西区北幸１－２－７
Tel	045－316－4292
場所	ＪＲ横浜駅より徒歩１分
営業時間	平日10:00～17:00（三越は18:00） 日・祭10:00～18:00（三越は19:00） 月曜定休

ファンアンケート報告

多少難はあるけれど、

愛すべき父うえ母ぎみ

ハイ、みんな元気かな？
今回は「お父さん、お母さんについて」特集ね。
みんな、いいたい放題いってくれて、どーもありがとう。おとーさま、おかーさま、お気の毒さまっ！
いろいろ不満もあるけれど、それでもいい親だって思っている人が多かったみたい。中には、うちの親なんて最低だあー。なんて本気で思っている子もいたけど、やっぱり、親にはかなわないって感じ。
親って身近かすぎてよくわからないけど、ないとこまる空気のような不思議な存在ね。S子だって、えらそうなこといっても親には頭があがらないの。



●2月号の質問から●

⑦あなたのお父さんまたは、お母さんはどんな人ですか？

1位　父はきびしく、母はやさしい
2位　父はまじめ(短気も含)、母は明るい
3位　口やかましい、ファミコンが嫌い(両親共通)
その他　ここに入りきらないので、余白のスペースを読んでね。

⑦としをとったせいか、ぷっつ　れて(ぷっつん)いると思う。

⑦うちのかーちゃんは、僕のことを、とてもよく心配してくれています。僕は、いつも「かーちゃんはやさしいなー」と思っております。

⑦おやじはゲーム音ぎらい　なんてやつだ　しかし男として付き合い易く　はっきりいって好きだ

⑦(お父さん)ドスケベ、(母さん)[illegible]ママ

Video game 嫌いの変な人！

⑦一般流通量産タイプです。

⑦ちょっときびしいかもしれないけれど僕らのことをよく考えてくれているいい両親

⑦ふだんは優しいが叱るべきときは叱るとても良い親だと思う。

⑦オヤジはTV東京のしょーもない番組を見て喜ぶし、オフクロは、これまたしょーもない女性週刊誌を読みふけっている。

NG編集室特別企画

ファザーウオッチング マザーウオッチング

［ファザーウオッチングって何？ マザーウオッチングって何？］

大自然の中で野鳥を見て楽しむのはバードウオッチング。

今回のウオッチングは、家の中のお父さん（お母さん）を観察して楽しむものよ。いつもコワ～イと思っている父うえ（母ぎみ）を、今回だけは研究材料にして思いっきり分析、観察して遊んじゃおう。

でも、自分勝手な観察はダメよ。ウオッチングの基本は、ありのままを観察することにあるんだもんネ。

［青い鳥を探しに出かけよう！］

ファンアンケートで両親のことを、一般流通量産タイプと答えた君、もう一度はじめて会うつもりで観察してごらん。平凡な一般タイプだと思っていたオヤジが、とんでもない新種だったりするかもしれないし、うまくいくと、幸福の青い鳥はわが家にいた。なぁんていうことにもなりかねないよ。それもこれもみーんな、観察者の君の目にかかっているわ。もう、気分はファーブル博士ね！

〈応用編〉

家族ひとりひとりをみーんなウオッチングして、比べてみては!?

〈用意するもの〉

・紙と筆記用具　・君の二つの目
・探険家の心

〈やり方〉

特別の観察方法などはないけど、どんな小さなことでもメモにとると、いいよ。何か新しい発見につながる可能性があるからね。後でメモを整理して、君だけの観察レポートを作るといいね。



原稿大募集

［ファザー図鑑を制作します！ マザー図鑑を制作します！］

（送り先はNG編集室ファザー(マザー)図鑑係まで）

君オリジナルの観察レポートを送ってね。**応募者全員のレポート**をのせますョ。ただし、次のチェックリストの項目は、最低限レポートされていることが条件。

〈チェックリスト〉

①外観スケッチ
②動作（歩き方、しゃべり方等は？）
③鳴き方（怒り方、喜び方等）
④かわったしぐさ（変なくせ等）
⑤好みの食べ物
⑥かわいいところ（長所）
⑦危害はあるか？（短所）
⑧ビデオゲームに対する反応
その他　君の気づいたこと。
※楽しいレポート待ってまーす。

NAMCO COMMUNITY MAGAZINE NG

月刊　NG 5月号

●

昭和62年5月1日発行
(毎月1回1日発行)

発行　株式会社ナムコ
NG編集室

〒146 東京都大田区矢口2－1－21
☎03－756－2311(代)

NGファンアンケート

つぎの質問にハガキでお答えください

アンケートの集計をもとに、今後のNGに役立てたいと思います。

①今月のNGで、おもしろかった企画を2つあげてください。
②今月のNGで、おもしろくない企画を2つあげてください。
③何かNGでやってほしいことは、ありますか。
④これからのナムコに期待することは何ですか。

⑤今、いちばん困っていることを教えてちょうだい！(S子)

●ネェ、どうしてこまるの？　どうしてそうなっちゃったのかしら？
●どんなふうになると解決するの？
●S子になにかできることあるかしら？

ごめんなさいコーナー
〈4月号のまちがい〉

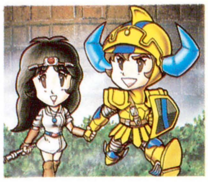
P2　湘南暴走族は、湘南爆走族のまちがえです。ごめんね。
P8　島田伸助はまちがえ。紳助です。バベテツのアホ！紳助さん、失礼しました。
P10　写真説明の、「障害レース」と「場荒れ」は写真が逆でした。オットット。
P13　地獄丼と道中まんじゅうは、8ポイントではなく、6ポイントです。混乱しちゃった方、すいませんでした。

TOPICS

絶好調だぜ！「妖怪道中記」

「妖怪道中記」が、マスコミからの取材やイベントで大忙し。というのも、今まで以上に楽しくて、スグレモノのゲームだからなんだよね。では、どんな所で活躍してるか、ちょっとレポートしてみましょう。

お待ちかねの
「オール・アバウト・ナムコII」が出た！



ナムコの名作、バラデューク、モトス、スカイキッド、ホッピングマッピー、トイポップ、イシターの復活、サンダーセプター、サンダーセプターII、源平討魔伝、ローリングサンダーなどを完全掲載。また、ナムコットの最新製品も紹介しているよ。

電波新聞社から、好評発売中。

●お問い合せ　電波新聞社・出版販売部
TEL(03)445—6111



▲アナウンサーと話をする河野名人。そして一番右が田井凡人なのだ



テレビに出演、たろすけくん。さんまといっしょに大活躍！

3月27日、横浜のTVK(テレビ神奈川)スタジオで、「TVグラフィック42番街」という番組の生放送があった。なんとこの番組で「妖怪道中記」と「さんまの名探偵」が紹介されたんだよ。アナウンサーのおじさんは、ゲームについての知識ゼロ。河野名人と田井凡人が、いっしょーけんめー説明をしたのでした。

ゲーム好きなら見のがせないすごいイベントが開かれた！

3月31日には、ニッポン放送銀河スタジオで、「妖怪道中記・ビデオゲーム名人養成・春休み特別講習会」なるものが開かれた。主催はニッポン放送。集まったのは、高校生ぐらいの男の子、約100人。この人たちは幸運だよ。なにしろ、スライドで全部の面の解説をした後、実際プレイをしてもらい、開発担当者が直接質問に答えるという親切企画。その上、NGと「妖怪道中記㊙テキスト」まで配られたので、もう無敵だね。こんなイベントがもっとあるといいのにね。





▲デモプレイをするナムコマンM氏

P・S 4月11日には、オールナイトフジにも出たよ。他にもまだまだメジロおし、というウワサ。

私の趣味は真剣勝負！

『遊び』をクリエイトするコラム
●
VOICE OF PLAY
堀江しのぶさん



エアロビクス、水泳、スキューバーダイビングに油絵、イラスト、と、しのぶチャンの多芸、多趣味は業界でも有名。最近こっていることって何かな？

「去年の暮れから、陶芸教室に通ってるんです。形な〜んにもないところから、ひとつの形を作り上げていくってのが、すっごく魅力的なの。今まで作ったものは、お茶わんに抹茶茶わんでしょ。それに、ぐい呑みにお皿。私ね、自分の作品を部屋に飾っておくってのがイヤなんです。今まで油絵やイラストもたくさん描いたけど、ひとつも置いてない。みんなね、お友達にあげちゃうとか、名古屋の実家に送ってしまってるんです。出来上がったものには執着しないっていうのかな、あまり興味ない。それよりも、作る過程に興味がある。次はどんなもの作ろうかって考えたり、実際に新しい作品を作っているときのほうがワクワクしちゃうんだもの」

う〜ん、しのぶチャンは芸術家肌タイプなんだ。そんなに気合い入れちゃってると、息抜きのつもりが息抜きにならないんじゃないの？

「エラソーなこと言ってしまいますが、何かをクリエイトするってことは、息抜きじゃできないと思うんです。私は、真剣勝負。仕事もそうだけど。でも息抜きもちゃんとしてますヨ。暇があるとね、歩くの。歩くの好きなんです。健康にもいいでしょ。今住んでいるところは麻布なんですけど、陶芸教室のある渋谷まで歩いていっちゃう。速足で1時間15分くらいかな。私、寝起きがいいのね。朝7時頃パッと目が覚めるでしょ。昼から仕事のときなんか、自分でご飯を作って食べてから、有栖川公園に散歩に行って、仕事に出かけるんですヨ。じっとしているのがダメなの。忙しいからって家でダラダラしてるのキライ。歩くのってホントにいい気分転換になりますヨ。買物に行くにも近所のスーパーに行かないで、わざと遠い広尾の明治屋なんかに行って、歩くのを楽しんでま〜す」

ごリッパ!! パチパチパチと拍手をおくりたい。キミ達、麻布や渋谷界隈に行けば、しのぶウォッチングができるかもヨ。



▲タンゴゲーム買ってね

■堀江しのぶ プロフィール
昭和40年8月18日生まれ。59年2月に講談社ミス・マガジンでデビュー。現在、TBSドラマ「毎度おさわがせします」に出演中。5月18日からはフジテレビのドラマ「男が泣かない夜はない」にも出演。4月6日に久々に「タンゴ・ゲーム」のレコードをリリースし、芝居に歌にと大張りきり。

月刊NG No.7
昭和六十二年五月一日発行(毎月一回一日発行)第二巻第五号通巻七号
編集人 山下正 発行人 中村雅哉
郵便番号一四六 東京都大田区矢口2-1-21 発行 ナムコ 電話(756)二三一一
一五〇円